平成3年6月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻第6号(通巻31号)平成元年10月2日第3種郵便物認可

PC Engine
光のワンダーランドへ。
ロムロム
大竹まこと

NEC

過激に燃える。知的に酔う。最先端にして超名作、ロムロムソフト続々登場。

RAYXANBER II

美麗グラフィック、超デカキャラの画期的シューティング。

6月発売予定　希望小売価格6,800円(税別)

特殊攻撃を可能にするエネルギーチャージシステムや、巡航速度の4倍のスピードを誇る緊急加速システム「オーバー・ブースト」などの多彩な攻撃方法で、宇宙の脅威ゾウルエンパイアに立ち向かえ！

©DATA WEST

シャーロック・ホームズの探偵講座
Sherlock Holmes Consulting Detective

100場面におよぶ驚異のビデオシーン。新機軸アドベンチャー。

6月発売予定　希望小売価格7,200円(税別)

話す。行動する。実写ビデオの取り込みによる劇場映画のようなビデオシーン。舞台はホームズの活躍した19世紀のロンドン。さまざまなデータを分析し、君の推理で3つの超難解な殺人事件を解決しよう！

©1991 ICOM SIMULATION, INC.
©1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
©1989 SLEUTH PUBLICATIONS, LTD.
PUBLISHED UNDER LICENCE FROM ICOM SIMULATION, INC.

ビジュアル、サウンド、情報量。すべてがケタちがいにすごい。
超未来仕様エンターテイメントマシンが、未体験の興奮へ誘う。

他の追随を許さない540メガバイトの大容量。生の音楽や肉声を再現するCDならではのデジタルサウンド。そして、ハイクオリティーな感動を約束する独走のソフトラインナップ。コア構想いよいよ加速。もう、ロムロムマシンから目が、耳が離せない。

PCエンジンCD-ROM² システム
(CDR-30A+IFU-30A)
標準価格57,300円(税別)
※PCエンジンコアグラフィックス〈標準価格24,800円(税別)〉
ROM²アンプ〈標準価格24,800円(税別)スピーカーを含む〉は別売りです。

ROM ROM

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、
別売のRFユニット<PI-AN3：標準価格4,980円(税別)>が
必要になります。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

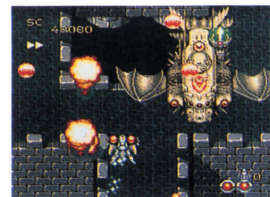
CONTENTS

新作紹介

MAKER LAND

コブラⅡ

PC原人Ⅱ

シャーロック・ホームズの探偵講座

精霊戦士スプリガン

F-1 CIRCUS '91

〈発売〉株式会社徳間書店　〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／栃窪宏男　●隠居兼編集人／山森尚　●編集長／渡辺雅人　●副編集長／相沢浩仁　●編集委員／村田憲生　●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭　〈編集〉●スタッフ／〔東京〕石塚宏治・風間尚仁・黒井敏典・島田政幸・鈴木浩一・曽根文詞・福嶋章和・福永寿・守屋貴章　〔仙台〕飯塚宝・佐藤和浩・佐藤佳人・千田誠行　●アシスタント／〔東京〕阿久根幸夫・池田栄一・伊東峰・岩井浩之・小澤繁夫・片桐直樹・川口恭成・鬼頭弥生・首藤和仁・菅間紀夫・根本強志・広井伸也・松本智春・三嶋弘二・村田学・森博史・山本浩司　〔仙台〕石垣健二・岩井敏明・岩田一人・加藤潤一郎・草彅浩幸・五野上良法・庄子智之・鈴木裕・大学麻子・高橋祐子・富田崇・福島純一・藤田真広・茂木修　〈制作総務〉●部長／佐瀬伸治　●スタッフ／上村治彦・五嶋美智子・永瀬祐子・湊博道　●アシスタント／〔東京〕及川美幸・兼久直樹・北沢真由美・佐藤晴美・島地純子・土田知生　〔仙台〕高橋祐子　〈デザイン〉●AD／石井達也　●スタッフ／〔仙台〕鈴木徳房　●アシスタント／〔仙台〕伊藤正明　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●写真協力／河行勝美・浜野忠夫　●デザイン協力／井沢俊二・株式会社キンダイ・株式会社デザイラ・橋本健一・株式会社マッシュアイランド　●フィニッシュデザイン／有限会社あくせす・株式会社アートデザイン・株式会社ワードポップ・株式会社キンダイ・有限会社湯目写植工芸　●印刷／大日本印刷株式会社　©徳間書店インターメディア　1991　本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断掲載を禁じます。なお、記事中の各メーカーの著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。

特別付録

PC Engine Huカード&CD-ROM オールカタログ

今月の4月末までに発売されたPCエンジン用ゲームのオールカタログだ‼　Huカードから CD-ROMまで、すべてを完全網羅‼　PCエンジンFANならではの超豪華特製別冊付録‼　読者の採点によるゲーム成績表も掲載しているのだっ‼

シリーズ企画

特別企画

COVER
●原画
高田明美
●彩色
スタジオK
●CG
中井　覚
●デザイン
石井達也

GAME INDEX

●ウルテクに関する質問は
☎022-213-7555

●それ以外の記事に関する質問は
☎03-3459-1700

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

※4月27日から5月6日まで、編集部は休みのため質問は受けつけていません。

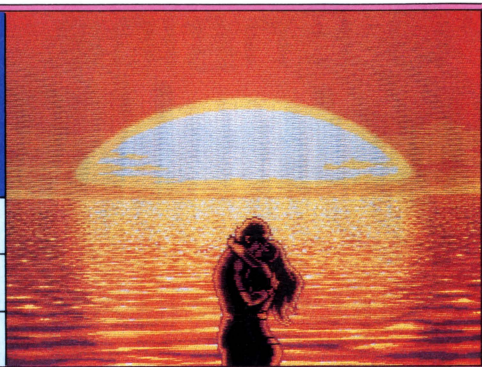
ハドソン

夏までに発売される予定のソフトが次々と公開されていくハドソン。今号は新作情報だけでも『PC原人II』、『ニュートピアII』、『パワーイレブン』、『ファイナルソルジャー』などかなりの量にのぼる。今後は毎号新しいソフトを紹介していけそうな勢いだ。

現在発売予定のラインナップが一番多いのは、NECアベニューの17本。ハドソンは12本と本数こそ少ないものの、毎月コンスタントにソフトが発売される。

コブラII 伝説の男

特報第2弾！ 今号では序盤のストーリーを詳しくお伝えしていこう。『コブラII』はあくまでストーリーを楽しむゲーム。謎解き部分で悩むことはほとんどないはずだ。まさにコミックを読む感覚でプレイができる。

6月7日発売予定	6500円（税別）
アドベンチャー	CD-ROM
バックアップメモリ	――――

構想2年、製作期間2年をかけ堂々完成!!

寺沢武一氏が細かな部分にまでこだわり作り上げた『コブラII』。現在のソフトの厳しい開発環境を考えると、異例の製作期間の長さだ。構想の期間も入れると実に4年越しで発売までこぎつけたことになる。それだけに完成度は高い。

コブラにまた会える！

基本システムは前作を踏襲!!

基本的なシステムは前作とほとんど変わりがない。たくさんあるコマンドの中から選択するタイプではなく、そのつど表示されるコマンドが絞られる。そのためゲームの進行はスピーディ。また、メッセージは画面の下に表示され、ビジュアルはその上の枠内に描かれる。そして、重要なイベントにさしかかると、1画面内いっぱいにビジュアルが表示されるのだ。

コマンドをすべて試せば、簡単にゲームは進んでいく。まず悩まない

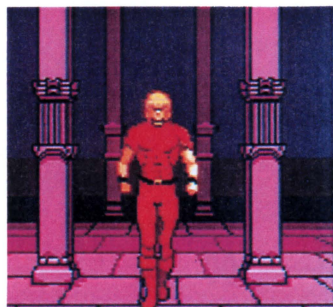
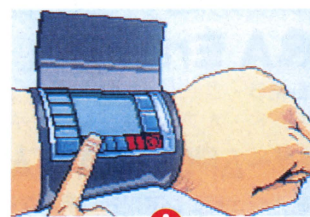
メッセージ表示だけではなく、主要なイベントではガンガンしゃべる

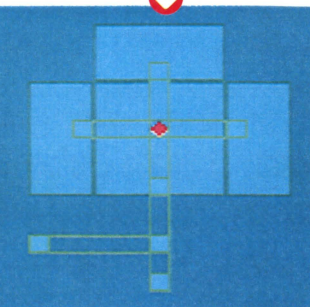
背景と女性が2重スクロールする

親切設計のマップ画面表示

寺沢武一氏自身、マッピングが必要なゲームは大嫌い。『コブラII』には前作同様、3D画面での移動シーンがあるが、寺沢氏の意向により、要所要所でマップが同時に表示される。それほど複雑なものがあるわけではないので、なくても大抵のプレイヤーは問題無いかもしれない。それはゲームを簡単にするというよりも、むしろプレイヤーに余計な負担をかけずに、純粋にストーリーを楽しんでほしいという寺沢氏の配慮であろう。ゲーム上ではコブラが、リストバンドのセンサーを見ているという設定なので違和感もない。アドベンチャーが嫌いな人にも、十分お勧めできる内容だ。

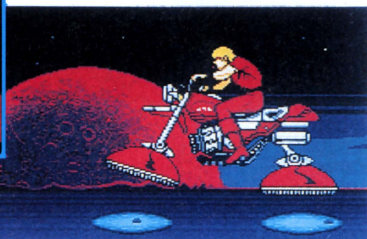
タートル号内部を移動。ジェーンとふたりで船内を移動することもある

コブラの腕に備え付けられたリストバンドのセンサーを作動させる

このマップで現在地を一目で確認できる。道に迷うことなどありえない

©BUICHI TERASAWA／HUDSON SOFT／集英社 JUMP COMICS DELUXE

コブラ復活！ パートナーのレディを捜し出せ

正統派の海賊コブラ。彼は賞金稼ぎや銀河パトロールに追われる生活に嫌気がさし、顔をかえ姿をくらましていた。それから3年、コブラはパートナーのレディと落ち合うために、再び地球に戻ってきた。レディはコブラを迎えるためにタートル号を修理している。

コブラのサイコガンは無敵!?

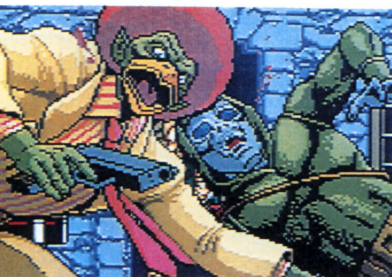
コブラの金髪が風になびく。目指すはクレイジーホースで待つレディ

エアバイクで疾走。アニメしてる

酒場でのジェーンとの出会い

酒場でレディと落ち合う約束だったが、時間に遅れてしまったコブラ。すでにレディの姿はなかった。ささいなことで店にいたおたずね者と戦うことになってしまう。そして、コブラがサイコガンを使うのよりも早く、賞金稼ぎのジェーンの銃がやつらの体を貫く。それがジェーンとの初めての出会い。

問題のクレイジーホース。正面にはエアバイクが数台止めてある

からんできたドグにキックをお見舞い。こいつにはパンチでも勝てる

「おふくろでも分からないくらい、刻んでやるぜ！」。ドグが襲いかかってくる

ドグの仲間まで銃を抜いてきた。だが次の瞬間地面にはいつくばる

ふたりを倒したのはジェーンだった

サイコガンよりも彼女の方が早かった

クリスタルボーイと初対戦

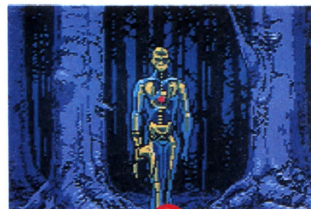
カモフラージュのために作ったコブラの墓。レディはどうやらその墓場にいるらしいのだ。コブラが自分の墓を調べているとき、またしてもジェーンが現れる。まだ正体を隠しているコブラ。ジェーンはそのことに感づきはじめたようだ。ふたりが言い争っていると、ジェーンの銃が突然はじき跳ばされる。今度は海賊ギルドだ。その中に青白い光を放つ男がいた。そう御存知クリスタルボーイ。このときからクリスタルボーイとコブラは、幾度となく戦いを繰り広げることになる。

林のなかを突っ走る！

自分の墓にスイッチがあるのを発見する

ジェーンは後を付けてきたようだ。美人だから許しちゃう？

目の前にいる男が、もしやコブラではないかと疑いはじめたジェーン

林の奥に青白い光がぼんやりと浮かびあがる。クリスタルボーイだ！

体が透明なので、黄金の骨格が透けて見えるのだ。海賊ギルドの参謀格

タートル号始動！―キャシーはシドの惑星にいる

クリスタルボーイの狙いはジェーン。ギルドとの激しい戦いのなかで、ついにサイコガンが炸裂。ジェーンには正体がばれてしまうが、そんなことをいっている暇はない。辛くも墓の下の抜け道を見つけ出し、地下へと逃げ込むふたり。そこには3年ぶりに再会するタートル号が眠っていた。レディはすぐに発進できるように、タートル号の整備をしていたのだ。タートル号に火を入れて、地球とはしばしの別れとなる。

タートル号内部は細かな部屋に分かれていて、コブラは3Dの画面上を移動することになる。前作でいうところの、宇宙船と似た感じと考えてもらえばよい。

クリスタルボーイの右腕の爪が、ジェーンの服を引き裂く。ピンチ！

ジェーンの背中にイレズミが浮かび上がる。ギルドの目的はそれだ

逃げ延びたが、クリスタルボーイの顔には不敵な笑みが

ジェーンのイレズミに秘められた謎

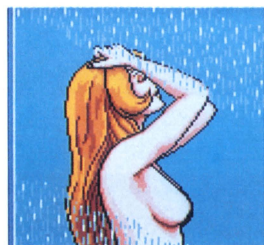
ジェーンの背中に彫られたイレズミ。それはキャプテン・ネルソンの隠し財宝の位置を表している。その財宝は星がそっくり買えるほどの莫大な金額だ。しかし、それひとつではただのイレズミで、なにが描かれているか判別できない。ジェーンにはまだふたりの姉妹がいる。その3人のイレズミが揃って初めてその場所がわかるのだ。そのうちのドミニクは消息不明。もうひとりのキャシーはシドの惑星にいる。次の目的地はシドだ。

ジェーンはシャワーを浴びてる

サイコガンはコブラの証

サイコガンがギルドのチンピラに命中。百発百中の腕だ

スイッチを押すと地下への入口が

地下にはタートル号が眠っていた

ゲームの女の子はみんな美人

ひとりだけでは、なんだかさっぱりわからない。姉妹を探せ

タートル号内部を徹底解剖

大きく分けて内部は6つの部屋から成り立っている。シャワールームではジェーンの肢体も拝める。

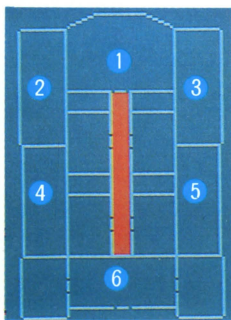
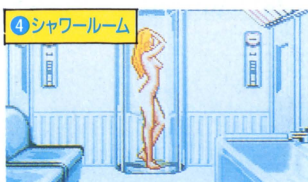
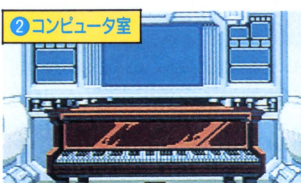
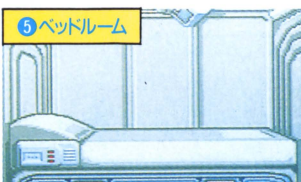
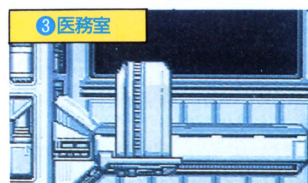
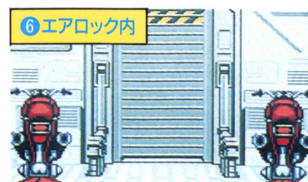
いわゆる操縦室。ワープ可能

ピアノ型のコンピュータだ

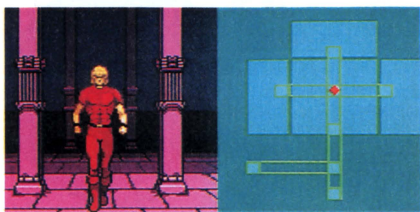
傷ついたらここへこようね

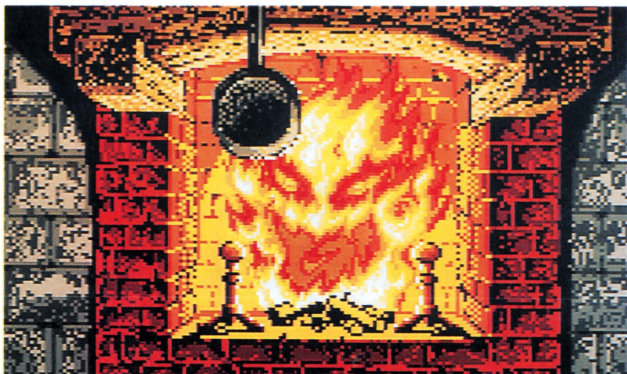
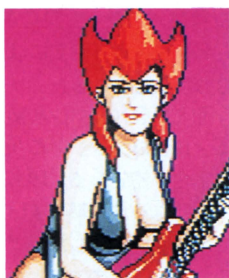
透けて見えるのが憎いよな

窓に海や夕日を表示できる

タートル号への出入り口だ

惑星シドの神殿で次々と起こる怪事件!?

キャシーの情報をつかんでいる情報屋は、シドの惑星のヘドバシティにいる。しかし、そこにタートル号で降り立つのはあまりにも目立ちすぎる。そこで、近くの神殿に着陸することになった。だが、民家で一夜を明かすコブラの前に現れたのは謎の炎。どうやらコブラ達を、ここから追い出したがっている人物がいるようだ。

超高速でシドの惑星に到着した。ここでも様々なイベントが待つ

神殿の中は３Ｄでの移動シーンになるんだ

街にはこんな妙な住人まで住み続けている

暖炉の炎がいきなり語りかけてきたぞ！

井戸の中には人面魚の群れ

あげくの果てにはタートル号のバッテリーを盗まれ、飛び立つこともできなくなってしまった。何としても謎を解き明かさなくてはならない。地底湖への抜け道を見つけ出し、中へ潜入していくと、そこは人面魚の大群が潜んでいた。死闘の末、神殿を発掘している博士と落ち合い、バッテリーを返却してもらう。やっとコブラとジェーンはヘドバシティへ向かえる。

人形がガイコツの形になった⁉

いきなり人面魚が現れる。醜い奴

地底湖の抜け道を見つけ捜索開始

炎の正体はこの博士だ

バッテリーを取り返し、ヘドバシティに向かう

直撃インタビュー・2 寺沢武一氏のプライベートルーム

演出部分を全面的に請け負っている寺沢武一氏。そのインタビューの続報をお伝えしよう。今回は寺沢氏のゲームとの関わりを聞いてみた。

――寺沢さんはご自身でもゲームをなさるそうですが、ゲームをやるようになったきっかけとは？

最初は７年前にＰＣ－98を買ったんですが、ゲームのために買ったんじゃなくて、お絵描きのために買ったんです。そして、たまたまゲームがついてきて、やってみたらおもしろい。そこからですね。

今回の作品に並々ならぬ力を注いでいる

――他にはどんな機種をお持ちですか？

ＰＣ－100というのを買って、１週間だけ使って捨てちゃったというのがありましたね。あれはだまされたな（笑）。他にはＸ68000、ＰＣ－88などがあります。あとゲーム機は全部ありますよ。ＮＥＯ・ＧＥＯまであります。セレクターに10台くらいの機種がつながっていて、おもちゃ屋さんみたいですね。

――最初にこれはおもしろいと思われた作品は何ですか？

「三國志」などの光栄のシミュレーションでした。ＲＰＧでは「夢幻の心臓」ですか。最初ＲＰＧというのがよくわからなくて、２～３歩歩くと死んじゃうんだよね(笑)。なんでこんなのがおもしろいんだろうと思ってね。わかってからは２日徹夜で、方眼紙にマッピングしてやりましたよ。でも貼り合わせるときにずれて、ほとんど使いものになりませんでしたけどね。それからマッピングをしなきゃいけないゲームは、大嫌いになりました(笑)。もともと方向音痴だから、ダンジョンものはダメなんですよ。『コブラII』にマップをのせたのも、あくまで本人のためですよ（笑）。

――最近プレイしたゲームは？

システム的におもしろいと思ったのは、ファミコンの『ファイアーエムブレム』ですね。

――ジャンル的にお好きなのは？

なんでも全般的にやりますよ。ただ、アクションは鈍いからダメですけど。

――『コブラII』を作るにあたって、影響を受けた作品はありますか？

『コブラ』の１作目じゃないですか(笑)。システムは同じですし。

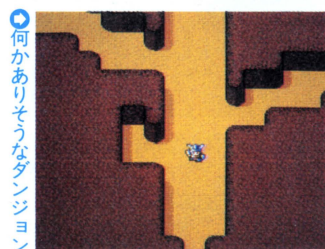
聖竜伝説モンビット

このゲームを企画した、シープロジェクト（「桃伝ぼんびー」の榎本さんら３人）から、『モンビット』についての最新情報を入手した。まだ開発中なので、発売はまだ先になるが、予習のつもりで見てみよう。

8月30日発売予定	6800円(税別)
ロールプレイング	CD-ROM
バックアップメモリ	――――

ドラゴンを育てて邪帝ギールを倒せ!

この『聖竜伝説モンビット』は「平和や自然などかけがえのないものを守る」ということがテーマの、けっこうマジメなロールプレイングゲームとしてつくられている。このゲームの目的は、敵となる邪帝ギールを倒すことだ。そのために主人公は、ドラゴンを育てなければならない。なぜなら、このドラゴンがゲームをクリアするために重要なキャラとなるからだ。開発中の画面を見た限りでは、それほどの派手さは感じられないが、ほのぼのとした親しみ易いゲームとなっている。

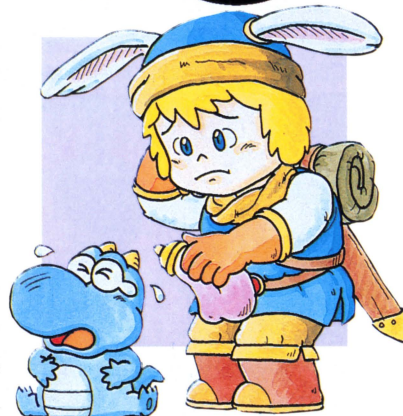
荒れ果てた町の中を冒険する主人公

何かありそうなダンジョン

謎めいたところに来たが…

世界各地に点在するモンビット族の遺跡

決め手はドラゴンの育成

邪帝ギールを倒すにはドラゴンの力が必要となる。

主人公はドラゴンを卵から育てる。ドラゴンは、育てかたによって個性がでてくる。頼もしいドラゴンになるか、頼りないドラゴンになるかは教育しだいだ。教育は「ドーラの実」の与えかたがポイントとなる。また、ドラゴンは成長のほか進化もする。この進化とは、ドラゴンに角や羽が生えたりすることだ。この進化に影響するのが、モンビット族の大神官の証、「印」だ。この「印」は5つの玉でできているが、バラバラになってしまっている。したがって、ドラゴンを進化させるにはこの「印」を集めなければならない。

後ろからついてくる小さいヤツがドラゴンだ。まだかわいいね

印

「印」は輝く5つの玉からできている

育児ってけっこうたいへんだよ

ドラゴンの成長する姿を見るのが楽しみだよ。親心かな

パーティプレイを組んでの冒険だ。ドラゴンはいつでも後ろにくっついている。コマンドの表示は漢字になり読みやすくなるそうだ

5つの大陸が冒険の舞台だ!

ゲームの舞台は架空の世界。この世界には5つの大陸がある。もちろん、各大陸には山あり、谷あり、町あり、村ありで冒険には格好の舞台だ。そこに住んでいる住民は動物をモチーフとしたかわいい種族ばかり。しかし、この世界は邪帝ギールによって支配されてしまったのだ。そのため、邪悪な魔物がはいかいする暗黒の世界となってしまった。この5つの大陸に愛と平和を取り戻すため、主人公はドラゴンといっしょに戦わなければならない。

始まりはユーアランド

最初のステージとなる大陸はユーアランドだ。この大陸にあるノールの村から主人公はスタートする。各村ごとに種族の異なる人たちが住む。町は村の倍の広さがあり、複数の種族が住んでいる。村や町にあるお店は、道具屋、武器屋、防具屋など。ヒットポイントの回復は宿屋で、セーブや復活はまじない師のところでおこなう。

大きな湖がある。どうやら行けないみたいだなあ

こんなに切りたった崖はとても登れそうにないなあ

宿屋はすべて温泉

トコスの村全景

買い物は道具屋で

これが家の中だ

©HUDSON SOFT/BGS(シープロジェクト)

戦闘画面初公開

ゲームの戦闘画面は見た限りでは、オーソドックスなコマンド式になるようだ。基本的には、攻撃は主人公のほかにドラゴンも参加する(教育により違った攻撃のしかたをする。教育が悪いと参加しないかも?)。ドラゴンを除くパーティは、2~3人まで組める。

この戦闘画面には、まだ秘密があるらしいのだ。続報をまて。

まだ開発中の戦闘画面。あっと驚くようなシステムになってたりして

戦うときもドラゴンといっしょ。頼りになるぞ!

敵にはオバケも

気になる音楽&声優

もともとこのゲームはHuカードで企画されていた。しかし、容量不足からCD-ROMでの発売となったのだ。CD-ROMといえば音が気になるところだ。

まず、ミスCD-ROMの井上麻美ちゃんが、このゲームのイメージソングをゲーム中で歌ってくれる。これは井上麻美ちゃんの記念すべきデビュー曲となるのだ。

またキャラクタの声優はベテランの銀河万丈や田中秀幸らから、シープロジェクトの榎本さんに井上麻美ちゃん。なんとハドソンの一社員、梶野さんまで参加しているのだ。

やはりアニメデモも入った

CD-ROMのゲームにはアニメのようなビジュアルがつきものだが、このゲームも例にもれずビジュアルデモが入っている。オープニングからエンディングまで約50点以上のビジュアルデモが入る予定だ。このアニメのデモは、けっこうリアルに動くらしい。登場するキャラクタたちもかわいく描けているので見逃せない。

ゲーム中のビジュアルデモだ。アニメもすれば、しゃべりもする

これはイラスト。このような、かわいいキャラクタたちが活躍する

メインキャラクター同!

PC原人II

あの石頭が再び登場／ちょっとかわいい原始人、PC原人が、またまた大冒険の旅にでる／	7月19日発売予定	5800円(税別)
	アクション	4M
	コンティニュー	―――

キングタマゴドンIII世の逆襲が始まる

前作でPC原人に倒されたキングタマゴドンIII世の逆襲が始まった。再び恐竜王国に平和を取り戻すため、PC原人は旅立つ。今度の旅も、ユニークな敵キャラや、仕掛けがタップリ。史上最強の石頭を持つPC原人も、新しいアクションを身につけて、新しい敵やさまざまな仕掛けに立ち向かう。

大きい！でも、原人は勝った

身軽になったPC原人

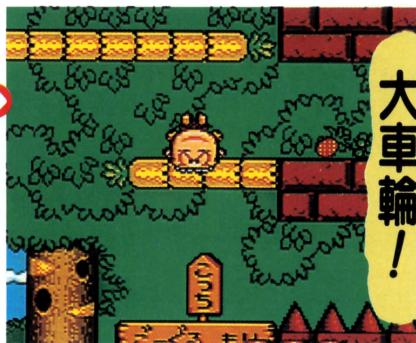
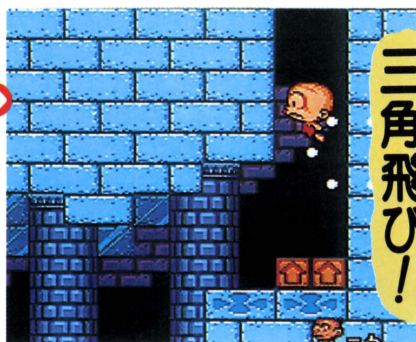
前作では"根性登り"しか上へ登る移動方法がなかった。この『II』では新しく"三角飛び""大車輪"という新しい移動方法が増えた。これによってPC原人の行動範囲は広がり、より冒険が楽しめるようになった。

"根性登り"でガケを登った

まずはすぐ上の木にかみつこう。そして、勢いをつけてグルグル回ろう

回転の加速の度合によって、たか～くジャンプできる。うまく利用しよう

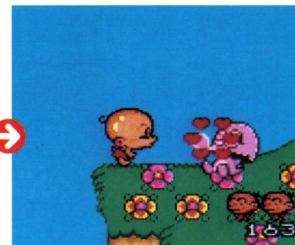
まったく足をかけるところもなく、かみつくところもない場所

タイミングよく壁にボンクしよう。うまい具合に上に登っていける

前作以上に笑える進化

肉を食べることで、無敵状態を含めた3段階の進化をするPC原人。『II』ではボンクの他に、進化することによって異なった攻撃ができる。

第1進化で"PC美人"になる。口からハートを飛ばし、敵の動きを止めるられるようになる。また、地面にボンクをすれば、その振動で画面内の敵の動きを止めることができる。第2進化で"PC噴人"に。口から火を吐き、敵を攻撃できる。地面にボンクをすれば、画面内の敵にダメージを与えられる。

お肉を食べて、ダーウィン真っ青の大進化／　頭が大爆発しちゃう

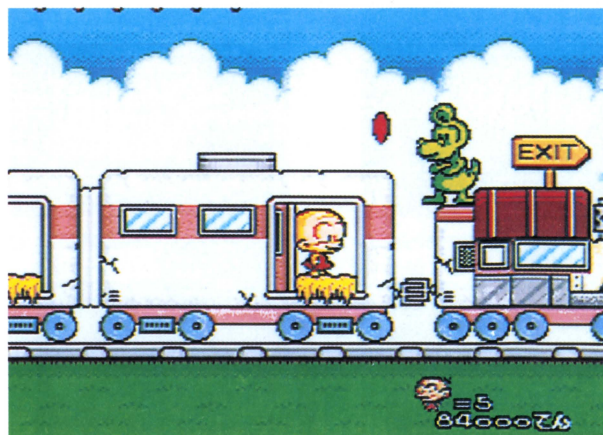
色っぽいPC美人♡

この色気で敵を悩殺！

凶悪な顔をしたPC噴人

火を吐いてやっつけろ

恐竜列車で体力回復

『II』ではPC原人の友達が登場する。彼らはステージクリア後にある恐竜列車に乗っていて、PC原人に回復アイテムなどをくれる。この恐竜列車には「トロッコ」「SL」など4種類の列車があり、高級な列車ほど友達が多く乗っている。

ここが恐竜列車の搭乗口である

これが恐竜列車。さっそく友達がアイテムをくれた。このほかにも、3種類の恐竜列車がある

©RED／HUDSON SOFT

ニュートピアII

今号が初公開の『ニュートピアⅡ』。前作と比べて新しくなった点を中心に、紹介していこう。	9月下旬発売予定	6500円(税別)
	アクションRPG	6M
	バックアップメモリ パスワード	――――

父の後を継ぎ新たな旅へ

前作で悪魔ラファエルを倒し、ニュートピアに平和を取り戻した勇者フレイ。『ニュートピアⅡ』は、それから十数年後の話で、フレイの息子が主人公となる。

復活した魔物たちの手によって異境の迷宮に消え、帰らぬ人となったフレイ。16歳の誕生日を迎えた主人公は、亡き父・フレイの後を継ぎ、魔物との戦いにおもむく。新たな冒険が今、始まる！

これがこのゲームの主人公。前作の主人公、勇者フレイの息子である。16歳になったばかりの少年だ

これはユリウスの神殿

ゲームシステムは前作と同じ

前作と同じ、画面切り換え方式のアクションRPGである。ゲーム展開もアイテムや人々の情報をもとに迷宮を探すといった、同じゲーム構成になっている。

迷宮でのボスとの戦闘

前作でも出てきたアイテムの「爆弾」。壁を壊すことができる。前作同様、攻撃にも使える

©HUDSON SOFT

種類の増えた新しい武器

前作では剣しかなかった武器も、「Ⅱ」では3種類に増え、攻撃方法もバラエティーに富んでいる。振り回して近距離の敵全員にダメージを与える"フレイル"。遠くの敵を攻撃できる"ブーメラン"。敵に接触するとダメージを受けるので、遠くから敵を倒せるこの武器は、なかなか使える。

剣しか武器は存在しなかった

遠くの敵を倒すのに役立つ

伸縮し、振り回すことができる

魔法の杖も3種に

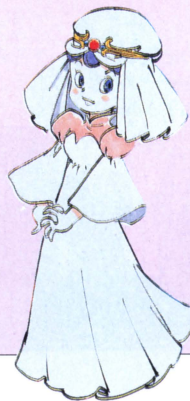
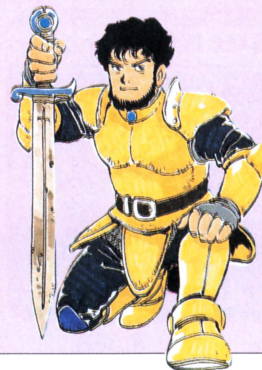
魔法は前作では"炎の杖"のみだった。「Ⅱ」では「風」「雷」の2種類が加わり、魔法も強力な攻撃手段となった。魔法の攻撃力は主人公の成長にともなって大きくなる。

"風の杖"を使った

"雷の杖"はハデだ

"炎の杖"だ。少し地味

安彦良和氏の手によるイメージイラスト

アニメ「機動戦士ガンダム」などで、キャラクタデザインを手がけた安彦良和氏。『ニュートピアⅡ』のキャラクタイメージイラスト及び、パッケージイラストは氏が手がけている。氏はPCエンジンソフトでは『大魔界村』のイメージイラストも手がけている。

彼女はターナ姫。前作のララン姫の娘である。ユリウスの神殿を司る

主人公の父であり、前作の主人公だった勇者フレイ。行方不明の身だ

パワーイレブン

野球以外のスポーツゲームは音沙汰なしだったハドソンだが、やっとサッカーゲームがでるのだ。	6月21日発売予定	5800円(税別)
	サッカー	3M
	バックアップメモリ パスワード	―――

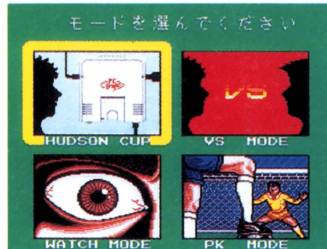
豪快なシュートで世界制覇を目指せ

ハドソン最新のスポーツゲーム『パワーイレブン』は、巧みなパスワークからの豪快なシュートを楽しめるサッカーゲームだ。自分のチームを含めた、世界の総勢12ヵ国もの強敵を相手に戦う「ハドソンカップ」をメインに、4つのモードが用意されている。今回は「ハドソンカップ」を中心に、4種類のモードを紹介しよう。

○モード選択の画面。それぞれ選択すると、簡単なアニメーションが

白熱のハドソンカップ

「ハドソンカップ」は、実際のワールドカップやトヨタカップとは違って予選はなく、またトーナメント制で戦っていくというものでもない。ゲームの方は11ヵ国、11チームを相手に勝ち進んでいくのである。このモードで面白いのは、チームが成長するというところである。といっても、RPGのように経験値があるわけではない。この場合の成長とは、優れた選手を入団させることによってチームが強力になっていくということである。徐々に強くなっていくチームには、愛着さえも湧いてくる。

試合に勝つとスポーツニュースが始まる。ここで記録が残せる。

○世界中を飛行機で回る。最初の対戦相手はソビエト。現実はけっこう強いのだけれど、このゲームでは弱い

○ナイスシュート！　ゴール右隅に突きささるように入りましたぁ!!

○勝ったぁ！　まずは1勝。最高の気分

○いつも笑顔のニュースキャスター。試合の結果とパスワードを表示、記録をセーブさせてくれる。次の対戦相手も教えてくれるよ

華麗なPKモード

試合で決着がつかなかったとき、「PK」というキーパーとキッカーによる1対1の戦いが始まる。このモードはその「PK」だけを楽しめるモードである。

この『パワーイレブン』の「PK」は、ゴールの後ろから見るというキーパーの視点で構成されている。ただ、これだとキッカーがよく見えないので、キーパーが半透明となっていて、その動きが見えるようになっている。ボールが飛んでくる瞬間は、思わず目をつぶってしまいそうになる！

○右にくるか、左にくるか…。相手の行動を読み、ゴールを防げ！

○キーパー横っ飛び…にもかかわらずゴールイン！，ボールの飛んでくる瞬間は迫力満点だ

○ずいぶんと愛嬌のあるグラフィックだ

2P VSモードで対戦！

スポーツゲームの必需品といえる、対戦のできるモードがこの「2P VS」である。同じチームを選んでの試合もできるので、同レベルの友達を誘えば、白熱した試合が始まること間違いなし！　またこのモードではコンピュータを相手に試合をすることもできる。

○1人でやるか2人でやるかを決める画面。1人でやるのは寂しいねぇ

ウォッチモードは監督気分

この「ウォッチ」モードは単にコンピュータ同士の試合を見るモードである。暇つぶしに見ていてもいいし、コンピュータの試合を研究するのもいいかもしれない。

○「ウォッチ」は見るだけ。じれったくても我慢

友達のチームと対戦

「ハドソンカップ」では、試合ごとにセーブするかパスワードを記録することによって、いつでも好きなときに続きを遊ぶことができる。また、この記録は「2P VS」「ウォッチ」のモードでも使うことができるので、自分のチームの育ち具合を「ウォッチ」モードで確認したりとか、自分の育てたチームと友達の育てたチームとで「2P VS」を楽しむこともできる。自分の育てたチームなら思い入れも強いだろうから、よりいっそう白熱することだろう。

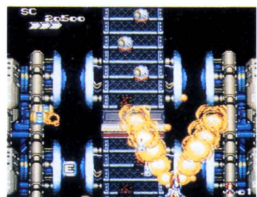
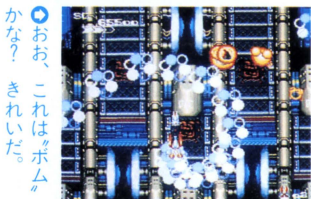
○パスワードは短めだ

©HUDSON SOFT

ファイナルソルジャー

7月5日発売予定	6500円(税別)
シューティング	4M

ハドソンの一連のシューティングゲームの流れをくむ新作、『ファイナルソルジャー』が発売される。今度は13種類もの武器があり、敵を破壊したときの爽快感がいっそう増している。

ボスなのか？自機の数倍ある敵が、画面の中を動きまわる

なかなか威力のありそうな武器だね

おお、これは"ボム"かな？きれいだ。

惑星上空での戦闘か

91年度キャラバン認定ソフト

今年もハドソンは全国キャラバンを行う。この『ファイナルソルジャー』は今年の認定ソフトであり、2分・5分モードもある。

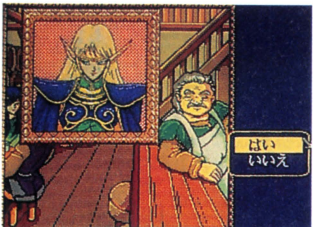
敵に捕まった！ん？このシーン、どこかで見たような

破壊しまくる快感！こまごましたザコから、巨大な敵まで、いろんなヤツを破壊しまくれ

ロードス島戦記

発売日未定	価格未定
ロールプレイング	CD-ROM

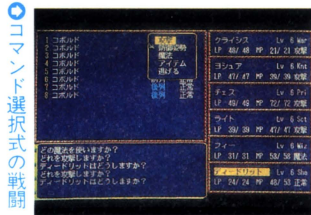
テーブルトークRPGや小説、パソコンゲーム、さらにはアニメビデオと様々なジャンルに進出している『ロードス島戦記』。その様々なジャンルの中のひとつであるパソコンゲームが、PCエンジンに移植される。もともとはテーブルトークRPGのための世界設定だったという『ロードス島戦記』も、いつのまにかに様々なメディアに進出し、大きくなっていった。まさにメディアミックスの成功者といったところだ。

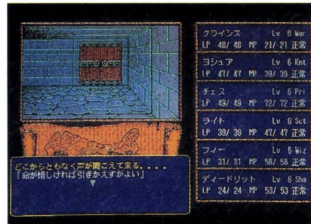
さて、今回はパソコンの画面だけになってしまった。PCエンジン版の画面が入り次第、すぐに紹介することにしよう。

このゲームのヒロインといえるディードリッド

王より依頼をうけた

戦闘は2種類ある

このパソコン版『ロードス島戦記』の最大の特徴は、戦闘システムが2種類あることである。

細かく指示ができるので、戦術的要素の強くなるタクティカルコンバット。タクティカルコンバットとは逆に、簡単で決着が早くつくクイックコンバット。パソコン版とまったく同じものになるのかどうかは、まだわからない。

コマンド選択式の戦闘

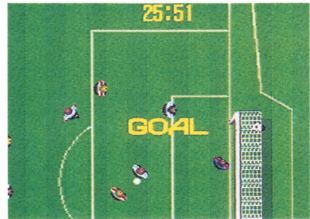
迷宮内では戦闘方法が選べる

戦略の立てかた次第で戦局が左右される、タクティカルコンバット

INNER EYES

おもちゃ博・イン・いわて

"21世紀の夢づくり、街づくり"をテーマに"おもちゃ博・イン・いわて"が開催される。とにかくおもちゃのことならなんでも見られたり聞けたりできるこのおもちゃ博に、我らがおなじみのゲームメーカーからはハドソンだけが出展している。出展作品は東京のCSGに出展していたものと同じとのこと。

この他にも、おもちゃに関する資料が展示してあったり、最新のおもちゃが遊べたりもできる。当日の会場内ではおもちゃとのふれあいを目的としたテレビゲーム大会や、ジグソーパズル早組大会なんて催しがあったり、大事なおもちゃが壊れて困っている人のための、おもちゃの病院までと何から何までおもちゃ漬け。

場所は岩手県産業文化センター・アリーナ。期間は、5月2日〜6日。当日の入場料が大人1000円、中高生800円、小学生600円、幼児400円。前売りだと100円安くなる。

東京のCSGで出展されていた

出展品『パワーイレブン』

※『ロードス島戦記』の画面写真はパソコン版のものです。

©HUDSON SOFT・Huming Bird／角川書店

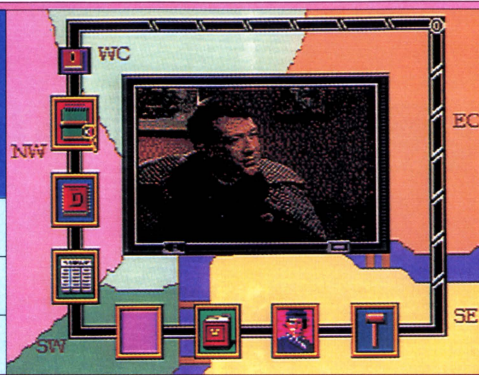
ビクター音楽産業

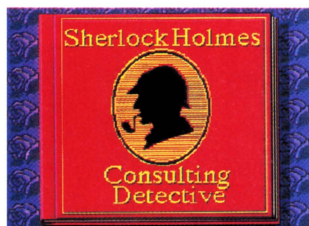
多彩なラインナップを誇るビクター音楽産業。その筆頭に立つのが、この『シャーロック・ホームズの探偵講座』。ビデオ取り込みの画像、肉声のみのメッセージ、そして何よりもアクセスをまったくと言っていいほど感じさせない点は頭が下がる思い。

また余りにもソフトの数が多くなりすぎて、混乱している読者のためにも、現在、ビクター音楽産業でラインナップされているソフトを一挙に整理しよう。

シャーロック・ホームズの探偵講座

『シャーロック・ホームズの探偵講座』の紹介も今号で2回目。そこで、今回はゲームの雰囲気を前面に出して紹介していこうと思う。これで、いっそうホームズを身近な人物に感じてくれたら…。

6月28日発売予定	7200円(税別)
アドベンチャー	CD-ROM
バックアップメモリ	――――

3つの難事件に名探偵が挑戦する!

推理小説には数多くの名探偵が登場する。クリスティの「ポワロ」や江戸川乱歩の「明智小五郎」、横溝正史の「金田一耕助」そしてチャンドラーの「フィリップ・マーロウ」…といるが、なんといってもコナン・ドイルの生んだ名探偵、「シャーロック・ホームズ」がまずは頭に浮かぶだろう。

1冊の本のページをめくるところから始めるオープニング

このゲームもそのホームズが主人公になっている。ただ、小説では語り手がワトソンのなっていたが、このゲームにおいてはホームズ自ら、その役を担っている。

また、ゲーム中のメッセージはすべて肉声でしゃべり、文字は表示されない。人からの情報とその人のしぐさ、行動で、複雑な謎をひも解いていく。

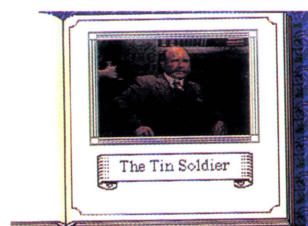
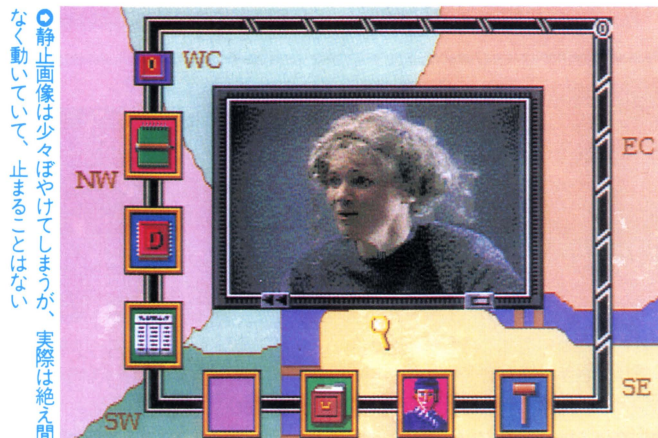
シナリオも3本用意されているので、やりごたえも充分。

もはやホームズはキミひとりということになる。

静止画像は少々ぼやけてしまうが、実際は絶え間なく動いていて、止まることはない

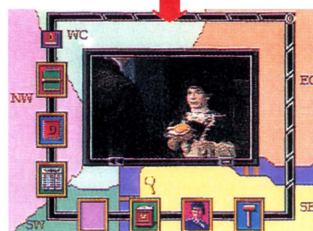
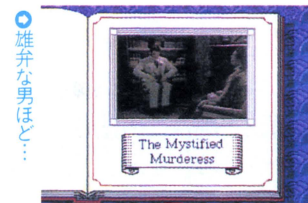
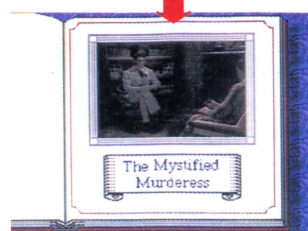
人の話、しぐさが情報源!

とにかくよく動く。そしてよくしゃべる。そのために必然的に、事件の解決は人からの情報(人の話)とその人のしぐさ(動き)が証拠(ヒント)になる。矛盾した話をしたり、オドオドした態度をとっている人は疑う余地あり。

また、人に会って話を聞くことも大事だが、情報屋に会ってその人の近辺や現状を知ることやタイムズ紙に載っている情報を仕入れることも大切だ。それともうひとつ、ホームズが長年かかって集めた資料もゲームを解くには不可欠な要素になる。実際、やることをやっておかないと、人はホームズに会ってくれない。

画面内を動き、しゃべりまくる人人。これらが証拠につながってくる

些細な行動すら…犯人を決定づける可能性がある

雄弁な男ほど…事件に関わってくるものだとか

©ICOM SIMULATIONS, INC./SLEUTH PUBLICATIONS, LTD./VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

基本事項、それはホームズの語り

オープニングのゲームの紹介、そしてゲームの進めかたや、コマンドの簡単な説明、そしてホームズの仲間や協力してくれる人は、すべてホームズが説明する。もちろん原作の語り手、ワトソンも絶妙なタイミングで合いの手を入れ、話を盛り上げる。これだけでゲームに心が入り込むこと請け合い。

●椅子に座って堂々とした姿はホームズ以外にはサマにならない…!?

ホームズが語るイントロ

「ロンドンという街は…」で始まるホームズのオープニングイントロ。パイプを片手にソファにゆっくりと腰を据えた姿はすぐにホームズとわかるはず。チェックのジャケットが英国紳士を醸しだして雰囲気は最高になる。気分はロンドンに居住する一介の紳士といったところか。

●ホームズに協力してくれる人の紹介。詳しくは右のカコミを見てくれ

●各コマンドの説明。マニュアルよりもホームズ!?

●ゲームに必要なコマンドの説明はすべて行われる

英語が苦手なキミのために!?

このゲームには、捜査するために重要になってる書物が2つある。

ひとつは住所録。これはロンドンに在住している人すべてが掲載されている。しかし、この住所録は人物名がすべて英語で書かれていて、かなり英語に自信がある人でないと探すのに苦労する。

もうひとつは事件の概略が書かれている新聞タイムズ。捜査するにあたり、容疑者や殺人現場それに第1発見者が記載されている。ゲーム中にいちいち開いて読む必要はない。これらは別冊付録として付いてくる。しかも住所録は日本語で表記されているので英語の苦手な人も安心。

住所録

●すべて英語で書かれているので、わかりにくく、探すのが大変

新聞

●タイムズは、どこに自分の読みたい記事があるのかわからない

事件解明に重要な8人の仲間

3つのシナリオを通して登場する人は、ホームズとワトソンを除いて8人いる。この8人はホームズとの付き合いが深い人ばかり。身分的に保証をされている人から、常にアンダーグランドで生活する人までさまざまで、いつでも(というわけにはいかないが)協力してくれる。

彼らに情報を提供してもらわないと事件解決は不可能といってもいい。

ヘンリー(Ellis,Henry)
タイムズ紙の外国ニュース担当の記者そのためにヨーロッパ中の事件に詳しい。また、犯罪記事にも非常に興味をもっていて、ホームズにも快く協力してくれる。

ホール(Hall,Edward)
法廷に出廷するときに必要になる、法廷弁護士。彼は1日のほとんどをオールド・ベイリーの法廷ですごしているので、彼に会いたくなったら、ここに行こう。

ホッグ(Hogg,Quentin)
1869年から1882年までスコットランド・ヤード警察に勤務していた人物。現在はポリスギャザット誌のレポーターとして犯罪記事を執筆している。

ミーク卿(Meek,Sir Jasper)
昔は軍医だったが、現在は法廷病理学者。セントバートレイグ病院で検死官長をしている。司法解剖によってわかる死因などを教えてくれる。

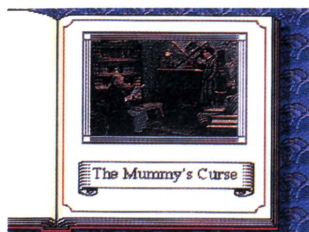
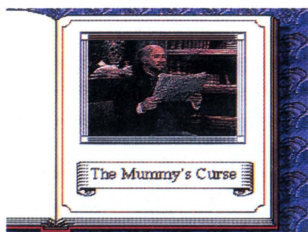
マレー(Murray,H.R.)
スコットランド・ヤードの犯罪研究所科学室長。ホームズのつかんだ証拠から科学的、物理的な根拠が欲しいときは、彼に相談するといいだろう。

オブライアン(O'Brian,Disraeli)
過去30年間の民事事件、刑事事件の両方の記録を保管する、14チャンセリー・レーンの記録室の室長。過去の事件について知りたいときは、彼を訪ねよう。

パイク(Pike,Langdale)
ロンドン社交界のスキャンダルで生活している男。社交界のゴシップ記事を数多くの新聞に投稿しているために、社交界事情にはものすごく詳しい。

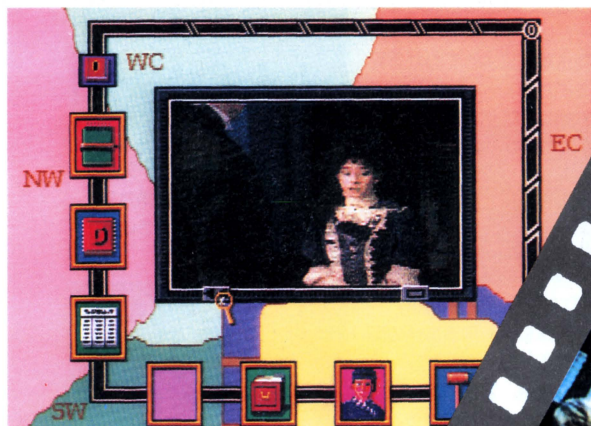
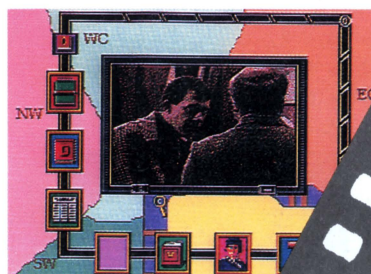
シンウェル(Shinwell,Porky)
かつて半年間、パークハーストの刑務所にいた。しかし立派に社会復帰し、現在はバー、ラバン・ラット・インのオーナー。ホームズに情報提供を惜しまない。

そのうち、音が動き、映像が聞こえ始める

「音と映像」。この2つは『シャーロック・ホームズの探偵講座』を語るうえで切っても切れない関係にある。その「音と映像」が際限なく流れる。これだけだとビデオを見ているのと大差ないが、それを考え、動きそして犯人を追いかけることを自分ですることによって、ゲーム中の人物――というよりもホームズになりきることができるわけだ。これはアドベンチャーというジャンルを越えた！

○この動きとしゃべりには、初めのうちかなり驚かされる

○ワトソンの雰囲気はまさに絶品！原作を充分に吟味したといえる

見つめているのは私？　それとも…

ゲームに熱中しすぎて寝食を忘れ…まではいい。しかしあまりにも熱中しすぎると、容疑者や参考人のところにおもむき、相手の目を見て話を聞いている自分、まさに事件の現場に立っている自分に気がつくだろう。

ここまでくると、このゲームのもつ魅力、「疑似体験的アドベンチャー」のもつ特有の魅力に縛られるのはしごく「当たり前」のことととなる。主人公のホームズや語り手のワトソンを差し置いて、ゲーム中の主人公として捜査している自分に語りかけてくる登場人物に気づくはずである。

○美しいウェザビー夫人に見つめられると…♡

○ホームズのジョークも雰囲気を盛り上げる

どうしてアクセスしないの？

この表現は実際には間違っている。つまり、画面を動かしながらアクセスしているというのが正解。マラソンに例えれば、給水所を探しながら走るのではなく、給水所が連続してあるためにいつでも給水できるようになっている、ということ。これはジックリと画面を見ていると、ところどころ絵が止まるときに読み込んでいるわけだ。

○画面が常に動いているため、静止画はちょっとつらいものがある

※フィルムパターンにかかる３枚の人物写真は、ＰＣエンジンのものではありません。

シナリオ1「ミイラの呪い」に聞く

3本あるシナリオの最初がこの「ミイラの呪い」になる。最初だから簡単か?と言えばそうではない。単に最初にラインナップされているという理由にすぎない。

ミイラという神秘的なモノによる殺人事件なのだろうか? 現実はそれほどロマンチックではなさそうだが…。

⭘タイムズ紙の記事に怒り出すワトソン。これも彼がよく表れている

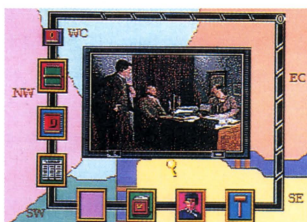
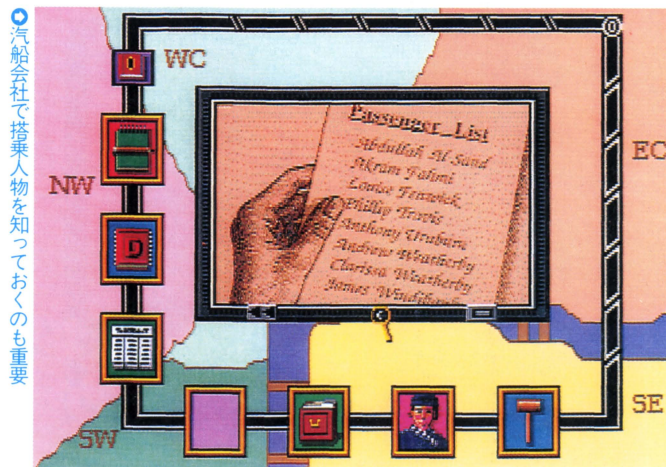
時間を戻りつつ進む

被害者は3人の学者。調査団を編成したエビナイザー・ターンブル博士が最初の被害者。彼はミイラを発見した墓室内で何者かによって殺害された。これを手始めに、帰国途中の船内で考古学者のウェザビー氏がミイラの柩の横で殺害される。ついで博物館で、ミイラの展示の準備をしていたウィンディバンク教授が死体で発見される。

この3つの殺人事件に共通する凶器が、ミイラに巻かれていた布だったことから、この事件がミイラによる殺人だと大騒ぎになった。

はたして犯人は本当にミイラなのだろうか? ホームズによるこの一連の事件の捜査は、場所、そしてそこにいた人物が限定されている2人目の被害者アンドリュー・ウェザビー氏の殺人事件から捜査を開始するのだった。

⭘まずワトソンの読んでいたタイムズで、事件の概要を知ろう

⭘まずは、ノートを開いて、協力してくれる仲間のもとを訪ねよう

⭘彼はタイムズのジャーナリスト。事件についても詳しそう

⭘汽船会社で搭乗人物を知っておくのも重要

ひも解かれていく人間模様

オープニングでワトソンが読んでいるタイムズの記事。これが最初の手掛かりになるはず。そこにはウェザビー氏の乗っていた船の会社、ジャーディン・マテソン汽船会社や船長の「ハーマン・ラムジー」、そして航海士の「ルーサー・テニー」の名前を確認できる。これらの名前をたよりに捜査に乗り出すわけだが、彼らの居場所はすべて「ロンドン住所録」に掲載されている。ただ、英語に自信がある人でないと、住所録をめくって名前を確認するのは困難。そのためにも、付録で付く日本語の住所録でスペルを確認しよう。

⭘タイムズに載っていた「ミイラ殺人」の記事を書いた人に会うのも…

⭘移動する前や新しい名が出てきたら、情報屋から情報を聞くのもいい

⭘登場人物は、片っ端からノートに名前を写すべき

⭘いちいち住所録を探すのはかなりめんどう。一度ですむことはマレだし…

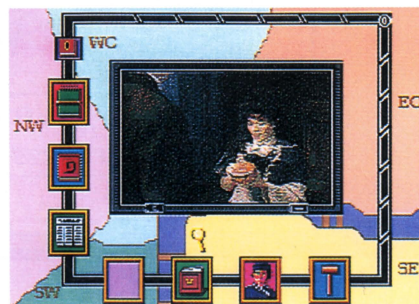
犯人はミイラなのだろうか…?

被害者の家族に会っておくことも大切。たとえば2人目の被害者であるアンドリュー・ウェザビー氏には妻がいる。彼女からも手掛かりをもらえるはず。

また、ホームズに協力してくれる犯罪に関係のない人々も、ときとして大変な情報を提供してくれる。早めに会いに行くといい。

⭘夫婦は一緒に住んでいることに気がつかないとなかなか会えない

⭘死因について聞いておくと、捜査はだいぶ楽

⭘ほんの些細な行動にも、事件解決のための情報が詰まっている

シナリオ２「不思議な殺人者」に見る

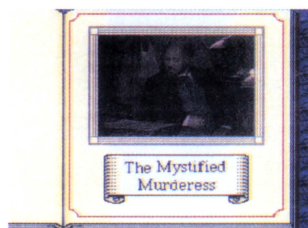
ひとりの男がホームズの事務所を訪れた。彼の名はジェラルド・ロック。ある事件の犯人である女性、フランシス・ノランを助けて欲しいとのこと。彼女はアバーデイン汽船会社の創設者、マルコム・ノラン卿の令嬢だそうだ。ホームズたちは早速その事件を洗い直すのであった。

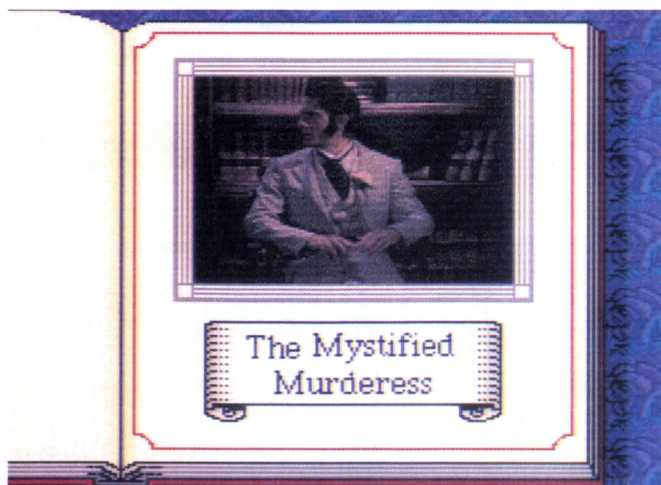
ある平和な日常の風景。しかし、ホームズがヒマということはない

彼女が犯人？

タイムズに掲載されていた「社交界泥棒」の話で盛り上がるワトソン、それをいつものように、聴いているような、いないような雰囲気のホームズ。そこに不意に訪ねてきた１人の男。彼の話によるとガイ・グラレンドン殺しの犯人として拘留されているフランシス・ノランは犯人ではないという。

タイムズ紙を読むワトソン

やがて馬車の音が…

ホームズに仕事を依頼しに…

ジェラルド・ロックが椅子に座り、足を組むまでの連続カット

彼の膝に手をやり、身振り手振りで懸命にフランシス・ノランの弁護をしている姿。共感したホームズは事件を洗い直す

愛するがゆえに…

事件の詳細はこうだ。

３日前にハリデイ・ホテルで資産家の息子ガイ・グラレンドンが射殺された。その死体の上にピストルを握り締めたフランシス・ノランが倒れていた。彼女はその場に駆けつけた警官によって逮捕され、現在拘留中だった。

しかし、ジェラルド・ロックは彼女が犯人ではないと言い張る。彼と殺されたガイ・グラレンドン、そして逮捕されたフランシス・ノランは三角関係だった。

彼女がフランシス・ノランの妹。姉とは正反対でハデだ

この事件ではタイムズ紙はあまり役に立たない

真犯人はだれだ！

話を聴いたホームズは、まず事件の詳細を確認するために拘留中のフランシス・ノランに面会に行った。幸い、法廷弁護士のエドワード・ホールは彼女との面会を快く引き受けてくれる。

そのときの状況から質問を始めたホームズたちは、彼女の意外な話の内容に疑問を感じるのだった。

ホール氏は捜査に協力してくれるそうだ。心強い

かなり精神的に参っている様子だが…

多彩なラインナップ

最近のビクター音楽産業の勢いは目を見張るものがある。

そこで右の表を見てもらいたい。これは、現在ビクター音楽産業がPCエンジン用にラインナップしているソフトのすべてである。見てもらえればわかると思うが、さまざまなジャンルがそろっている。

そこで今回は、多彩なラインナップを誇るビクター音楽産業を知る、といった意味も含めて、そのラインナップのすべてを整理しようと思う。

ビクター音楽産業 カミングスーンスペシャル

タイトル	メディア	ジャンル	発売日
ULTRA　BOX4号	CD-ROM	CDマガジン	5月24日
シャーロック・ホームズの探偵講座	CD-ROM	アドベンチャー	6月28日
スクウィーク	2M	アクションパズル	7月予定
ソーサリアン	CD-ROM	アクションRPG	8月予定
ULTRA　BOX5号	CD-ROM	CDマガジン	8月予定
バリスティックス	2M	テーブル	9月予定
IT CAME FROM THE DESERT	CD-ROM	アドベンチャー	未定
LOOM	CD-ROM	アドベンチャー	未定
LORDS OF THE Rising Sun(仮称)	CD-ROM	シミュレーション	未定
TVスポーツ　バスケットボール	未定	バスケットボール	未定
TVスポーツ　ベースボール	未定	野球	未定
TVスポーツ　ホッケー	未定	ホッケー	未定

海外の移植もの

最近のビクター音楽産業から発売されるソフトのほとんどは「海外のパソコンソフトからの移植」である。もちろん今回特集している『シャーロック・ホームズの探偵講座』もアイコム・シミュレーションという会社が開発したもの。また、先頃発売された『TVスポーツ　フットボール』を含めた、一連のTVスポーツシリーズはすべてシネマ・ウェア社のソフトの移植である。ほかにも、『LORDS OF THE Rising Sun(仮称)』もここの作品だ。

もうすぐ発売になる『バリスティックス』はシグノシスという会社の作品の移植である。

また、タイトルのみの発表だが、『LOOM』はルーカスフィルムの作品の移植である。ただ、こちらはFM-TOWNSでは、すでに発売済。

ご存じ『シャーロック・ホームズの探偵講座』の画面

国内の移植もの

現在ラインナップされているものは『ソーサリアン』のみ。これは日本ファルコム社のアクションロールプレイングゲーム、キャラクタを育てることや、星の組み合わせによって新たな魔法を見つけたりと、いろいろな楽しみかたがある。また、シナリオを変えるだけで、そのままのキャラクタで半永久的に遊べるのが新しかった。

PCエンジン版は10本のシナリオが用意されている。発売日が8月ということなので、もう少し待とう。

オリジナル

現在ラインナップされているソフトは2本。しかもその2本とも『ULTRA　BOX』というのは…。過去のビクター音楽産業のソフトがほとんど移植モノだったことを考えると、当然と言えるかもしれない。

ただ、『ULTRA　BOX』も『4号』から新創刊され、ますます遊べるものに変わった。それゆえ、まだ見ぬ、今後のオリジナルの作品は十二分に完成したものになるはず。

PCエンジン版の『LORDS　OF THE Rising Sun(仮称)』の画面

『TVスポーツバスケットボール』はシネマ・ウェア社のもの

これはタイトル画面

遊べるようになった『ULTRA BOX 4号』。写真は『栗太郎侍』

これはシグノシス社の『バリスティックス』の移植版

フランスのインフォグラムからの移植モノ『スクウィーク』

シナリオ「天の神々たち」。ドワーフが浮いているのは愛嬌

これだけでも一本のソフトとして成り立つ、RPG『フォネ』

©Cinemaware/VICTOR MUSICAL INDUSTRES, INC. ・INFOGRAMES/VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.・PSYGNOSIS LTD./VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
・日本ファルコム/VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.・VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

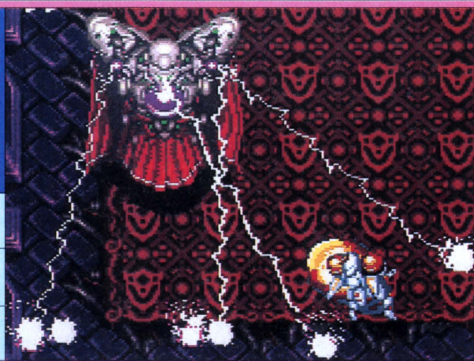
ナグザット

なんとナグザットまでもが夏休みにゲーム大会を開催することが決定した。ソフトはタイトルが『魔導戦士(仮称)』から二転三転した『精霊戦士スプリガン』。まだ、詳しい場所や日時は決まっていないが、随時このナグザットのコーナーで発表する。なお、CD-ROM版にはゲーム大会用のモードが付く予定。

今月はその『精霊戦士スプリガン』を中心に『バブルガムクラッシュ』の情報をお届けしよう。

精霊戦士スプリガン

前号でタイトルを『精霊戦士アレスタ』と発表したが、『精霊戦士スプリガン』に変更された。今号は声優が声を当てることになったビジュアルと、全7ステージ中序盤の4ステージを細かく紹介していこう。

7月中旬発売予定	6500円(税別)
シューティング	CD-ROM
コンティニュー	―――

29種類のパワーアップを使いこなせ

機械化帝国の侵略を阻止するために、主人公のジェガとリカートが、力を合わせて動かす1体の精霊甲兵（巨大な人型の生物）に乗り込み戦う、といったパワーアップ型シューティングである。また、3個までストックできる精霊球というアイテム（4種類ある）を組み合わせることで、29種類ものパワーアップが可能。

ジェガ	リカート
本ゲームのヒーロー。逆立った髪がイイ？　声は堀川亮が担当	精霊力を高めたり抑えたりするのが、彼女の仕事

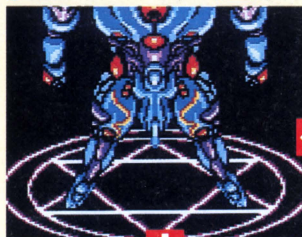
縦スクロールのかなりハードなシューティング。気球などから精霊球を入手

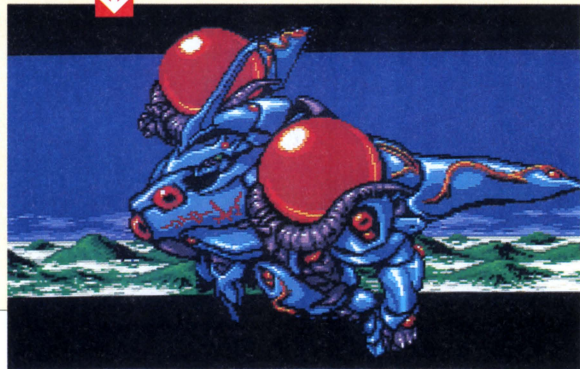
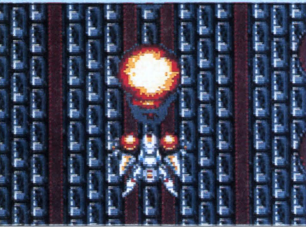
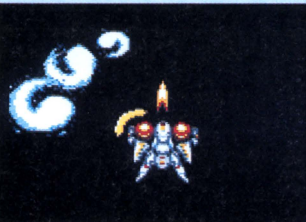
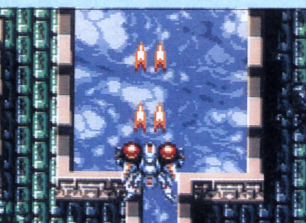
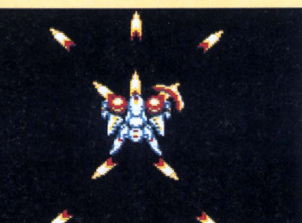
迫力のオープニング&ストーリー

舞台ははるか昔、魔法と精霊を軸とする世界「ジュラ」。この世界で唯一の物質文明を営んできた機械化帝国「ブライズバラ」はその高い技術力で機械甲兵を開発し、近隣国家への侵略を開始した。このブライズバラに対して機械化を拒む精霊国家「シースフェル」が立ち上がった。シースフェルの武器は「火、水、地、風」の4精霊の力を借りて動かす精霊戦士。ジェガとリカートは機械化帝国との戦いに終止符を打つため最強の精霊戦士を駆り、ブライズバラ王都へと向かう。

ブライズバラからの攻撃がヒット

雲の中から出現する敵、空中城

精霊力をチャージする精霊戦士

飛行呪文を詠唱するジェガ

これから数限りない敵を倒すことになるだろう。しかし…

4つの精霊球を組み合わせろ

精霊球には火（赤）水（青）地（黄）風（緑）の4種類があり、それぞれがそれぞれの特徴が持っている。火は弾の攻撃力を高めることができ、水は敵の弾を消す力を備えている。そして、地は弾を拡散する力を持ち、風は幅広い攻撃をすることができるワイドショット。精霊球を手に機械化帝国ブライズバラを倒せ！

基本パワーアップ（ダイジェスト）

	1段階	3段階
火（赤）	FIRE BALL 破壊力抜群の炎を撃ち出せる。しかし、連射性にかける	SALAMND この炎に追尾機能がつけば天下無敵。火の精サラマンダーの力
水（青）	WATER SHILD 自機の周りをグルグルと玉が回り防御する。すき間がありすぎる	WATER PROTECTOR やはり基本は防御だね。これなら弾以外にやられることはない
地（黄）	TWIN SHOT シューティングゲームの基本といえる。ヤッパリ連射性がいいね	5WAY SHOT 前も後ろもバッチグー。トリッキーな動きの敵に有効
風（緑）	WIND CUTTER 連射性があれば最高のパワーアップといえる。レベルが上がれば…	WIND BLADE 連射性も上がりかなり使いやすいが、後方が弱い

©naxat soft

パワーアップ

精霊戦士は精霊球を3つまでストックできる。ストックしている精霊球は画面右下左から新しい順に表示される。このストックした精霊球の組み合わせかたによって、強力なものから貧弱なものまで29種類のパワーアップが可能。パワーアップの基本として精霊球は取れば取るほど（あくまで3つまで）強力なパワーアップができるのだが、3つ違う種類のものよりは同じ精霊球をストックしたほうが強力なパワーを期待できる。ただ、本当に使えるパワーアップはほんの少しである。実は同じ精霊球2つと違う精霊球1つの組み合わせが、一番使いやすいパワーアップなのだ。

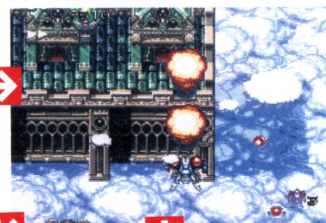
⇧火（赤）水（青）地（黄）風（緑）の4種類の精霊球

⇧精霊球を何も持っていない状態。名前はEARTH BULLET

⇩まず火の精霊球を取ってみた。次は何を取ろうか思考中

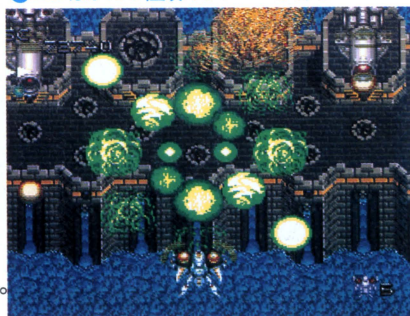
⇧水の精霊球を取った

⇧火の精霊球を取った

⇧地の精霊球を取ったが、3つとも異なる精霊球だと攻撃力は今ひとつ

⇧水が2つと火が1つでも同じこと

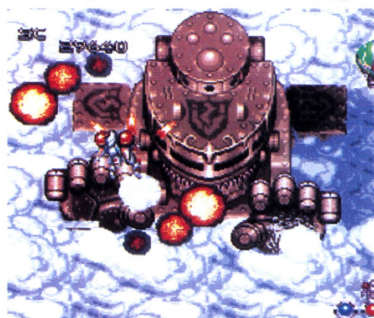
シールド&ボンバー

精霊球は一撃必殺のボンバーとして使うことができる。ボンバーとして使うと新しいものから1つ精霊球は消滅してしまう。4種類の精霊球のほかにチカチカと点滅する精霊球がたまに出現する。これを取るとバリアを張ることができ、1度だけ攻撃を防いでくれる。

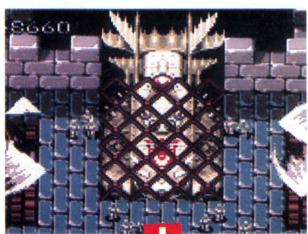
⇩このほかに3種類のボンバーがある

前半4ステージ。機械甲兵を撃て

ステージは全部で7。それぞれのステージには異形や犠牲など漢字2文字でサブタイトルがついている。また、場面の変わり目やボスの出現時などには「やつらの要塞の中心部だ／　油断するな〃」（ステージ1より）などの声優のしゃべりが入り、その場を盛り上げてくれる。そしてステージクリア時はデモで楽しませてくれる。

ステージ1　接　触

『精霊スプリンガン』の戦いは、遠く空の上で幕を開ける。背景の神殿などがよく描き込まれていて思わず見入ってしまうほどだ。このステージに登場するブリキのオモチャのような中ボスを倒すと、場面は要塞の中心部へと移る。ここで注目したいのが初めは要塞に停泊していている戦艦。こいつは周りから出てきた敵兵が乗り込んでから動き出す。また、この戦艦はコウモリのような羽で空を飛ぶ。

クリスタルのように透き通る神殿

ウジャウジャと人が

もうお馴染みの「ブリキ野郎」

追尾弾を際限なく放つ

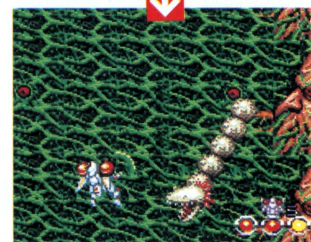
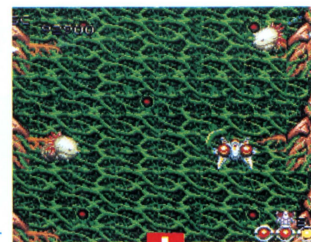
ステージ2　侵　攻

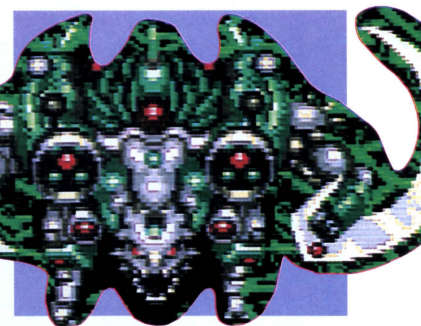
ステージ2は精霊力あふれる川に沿って進んで行く。とはいっても水の精霊球が多く出現するわけではないが…。

ステージ中盤で巨大な滝があるのだが、滝の中から魚の形をした敵が飛び出してくるなどの凝った演出がしてある。中ボスは川幅いっぱいに設置された砲台。この砲台が弾を乱射するので、画面が弾で埋まるなんてことも…。最後には両腕がカマのボスが待ち受ける。この物騒なカマは早めに破壊しなくてはならない。そして、ステージ3の異形へと移る。

まだステージ2だというのに、なんて弾の数なんだ。よけきれるのか

これが問題の中ボスの砲台。早く倒してしまわないと

この端にへばりついている実のようなものはなんだろう

わっ／　いきなり飛び出してきた。敵だったんだね

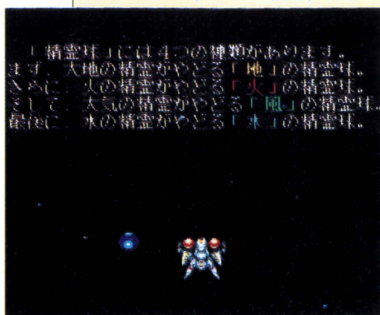
これは両腕を破壊した後。すると地面を盛り上げる攻撃をする

こっちが破壊前の元気な姿

細かく描き込まれたビジュアル。目の前の物体はボスの残骸…

親切設計と4つのゲームレベル

このゲームはパワーアップがかなり複雑。そのパワーアップシステムを完全に紹介してくれるモードがオマケとしてついてくる。いきなりプレイしてもいいが、これを見てパワーアップシステムを完全に把握したほうがプレイしやすいのではないかな？　また、ゲームレベルもノーマルからアンビリーバブルまで4段階の中から選べる親切設計なのだ。しかし、アンビリーバブルからプレイするのはあまりお勧めできない。それは言葉の意味を辞書を使って調べてみればわかってもらえるだろう。「信じられない」と。

精霊球の使いかたなどを親切に説明してくれる。ウ〜ン親切、親切

「精霊球」には4つの種類があります。
まず、大地の精霊がやどる「地」の精霊球。
さらに、火の精霊がやどる「火」の精霊球。
そして、大気の精霊がやどる「風」の精霊球。
最後に、水の精霊がやどる「水」の精霊球。

HIGH SCORE -00010000
OPTION MODE

GAME LEVEL　UNBELIEVABLE
SOUND　00
DEMO　ON
CD　ON
EXIT

ウッキャー。アンビリーバブルとは。プレイしてのお楽しみ

ステージ3 異 形

このステージの敵はこれまでと違う。クモや蛇などの生物が突然変異したようなグロテスクな敵が相手。しかし、このステージの最大の敵は自機が移動できる範囲が狭いことだろう。最後には巨大なカエルが待ち受ける。このカエルの気持ち悪さは度を越えている。初めは普通のカエルなのだが、攻撃するたびに首がなくなり、上半身がなくなり、最後には内臓だけで攻撃をしてくるのだ。

血管の透き通る体は気持ち悪い

破壊前のカエル君。悪いけど内臓だけになってもらいましょう。ゴメンね♡

内臓だけになってもしつこく追いかけてくる。修復はしないので安心だが…

クリアデモ

ここのデモはステージ1、2のデモと違い、これまで謎に包まれていたブライズバラ王の策略や姿が明らかになる。また、ビジュアルのカットも多く、時間も長い。デモ中に精霊戦士の顔が見えるが、ナカナカ有機生物的でちょっと怖いのだ。ブライズバラ王もね。

野性的で怖い…

ブライズバラ王

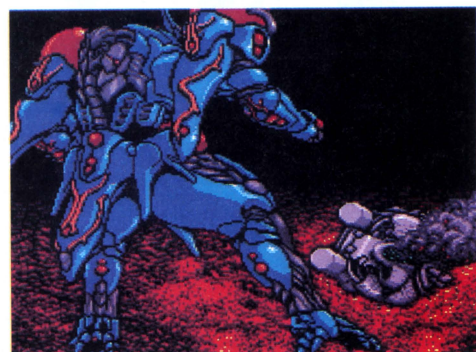
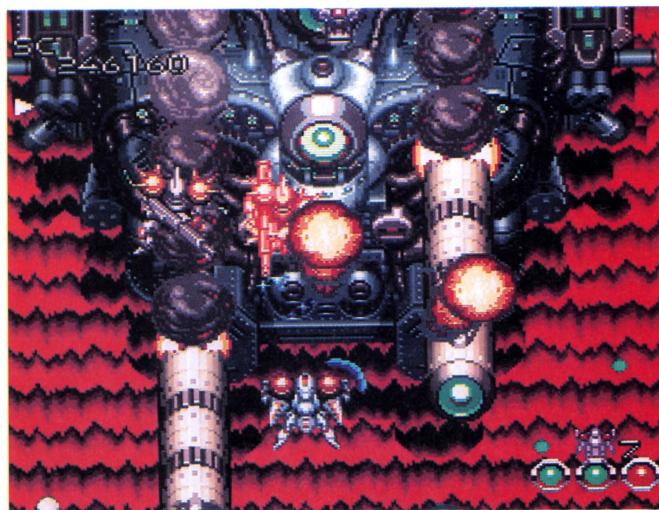
ブライズバラ王。怪しげにジェガとリカートを見つめる

ステージ4 奇 襲

コンビナートが建ち並び、その下には溶岩が渦巻く工場地帯。ここが『精霊戦士』第4の戦いの場。ゲームも中盤にさしかかり敵の攻撃もさらに激しくなってくる。精霊戦士の半分しかない敵が近づいてきて体の5倍もあろうかという炎を吹きつけるのだ。

しかし、一番の問題はボス。大きさは画面半分を優に越え、精霊戦士の6倍くらいの大きさのミサイルを際限なく撃ってくるのだ。

こんな炎に巻き込まれたらひとたまりもない。かわせるか

溶岩の流れに見とれていると、死ぬぞ

まだゲーム中盤。こんなところで負けるわけにはいかない。そしてステージは移り変わる

ステージ4「奇襲」のボスは巨大なミサイルを撃ってくる。勝てるのか

バブルガムクラッシュ

発売日未定	価格未定
アドベンチャー	4M

ADポリス（警察のこと）の女の子達が悪と戦うという、最近ありがちな設定の人気ビデオアニメのゲーム化。グラフィック自体の完成度はかなり高いのだが、CD－ROMではなくHuカードでの発売なので、派手なアニメーションや声優のしゃべりによる演出は期待できない。CD－ROMでも発売されるといいね。

カワイイ娘がたくさん登場

あらら、ずいぶんとすごいポータブルゲーム機を持ってるね

このようにアイコンで気軽にプレイが楽しめるようになっている

©ART MIC／naxat soft

リバーヒルソフト

『BURAI　八玉の勇士伝説』の発売は7月終わりから8月初めをメドにしているとのこと。しかし、発表から発売まで1年近くかかってしまったのはグラフィック（特にビジュアル）を修正しているからだそうだ。なぜならリバーヒルソフトの人達はみんな凝り性で、気に入らないと納得いくまで1ドットずつ修正をしているからなのだ。早くプレイしたいと思っている人、もう少しだけガマンして欲しい。

BURAI 八玉の勇士伝説

長い沈黙を守っていた『BURAI　八玉の勇士伝説』。今回は新しく描き下ろされたビジュアルや少し変更されたゲームシステムを中心に説明していこう。さぁ、八玉の勇士となり闇をはらう力を持つ御子を守るのだ。

7月下旬発売予定	価格未定
ロールプレイング	CD-ROM
バックアップメモリ	――――

アニメーションが滑らかに美しく

闇をはらう力を持つ御子を守るために、8人の勇士が戦うロールプレイングゲーム『BURAI　八玉の勇士伝説』。今回のPCエンジンへの移植はCD-ROMとあってビジュアルとサウンドのグレードアップは目を見張るものがある。パソコン版のビジュアルはあまりアニメーションをしなかったが、PCエンジン版では画面イッパイに描きこまれたビジュアルがフルアニメのように滑らかにアニメーションをするのだ。しかもビデオアニメ『ロードス島戦記』などで有名な草尾毅ら豪華声優が声を担当している。

⬆こんな感じの画面でゲームは進行される。玉でステータスを表示

⬇ゴンザの肩にチョコンと乗っかるマイマイがリスみたいでカワイイ

⬇八玉の勇士の2人。ゴンザ（左）とマイマイ（右下）のアニメーション

⬅動いてる！って感じが伝わるかな

新たに描きおろされた人物

普段は上から見た画面でドットキャラクタを動かすのだが、章の区切れ目や一定の敵と戦うときなどにはビジュアルがドーンと入る。このビジュアルはアニメーションしたりしゃべったりするのだ。

またこれらのビジュアルの原画はPCエンジン版用にテレビアニメ『聖闘士星矢』のキャラクタデザインなどで有名な荒木伸吾と姫野美智が新たに描きおろしたという豪華さなのだ。

対応表

① ザン・ハヤテ
② 幻　左京
③ アレック・ヘストン
④ クーク・ロー・タム
⑤ リリアン・ランスロット
⑥ ロマール・セバスチャン7世
⑦ ゴンザ・プロット
⑧ マイマイ・プロット
⑨ 御　子

©リバーヒルソフト／荒木プロダクション／パンドラボックス

PCエンジン版はさらにストーリー重視

このゲームは各勇士の章が1つずつ用意（ゴンザとマイマイはプロット兄妹として一緒の章）されていて、各勇士の章が終わった後に8人全員が集まってから新たに2つの章が用意されている。パソコン版では各勇士の章は誰からでも始められたが、PCエンジン版では章の順番は決まっていて、その順にプレイしなければならない。しかし、ストーリーを楽しむ上では最適の順番に設定されている。

章構成

①プロット兄妹の章
②幻　左京の章
③アレック・ヘストンの章
④ロー・タム一家の章
⑤リリアン・ランスロットの章
⑥ザン・ハヤテの章
⑦ロマール・セバスチャン7世の章
⑧八玉の章（前半）
⑨八玉の章（後半）

敵は2億4千万人！

マップを歩いていると突然戦闘になる。ボスクラスの敵と戦うときはグラフィックが表示される。また、一度に数万の敵と戦うハメになることもある。こんなときは特殊能力（魔法みたいなもの）で一気にカタをつけるといい。

看守のバブとの戦闘シーン。重要な敵の内の1人だ

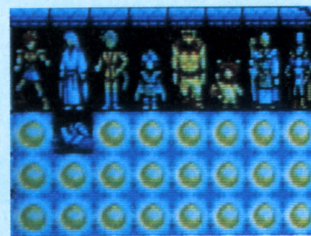
重要な敵との戦いの後にはこういう感じにビジュアルが入る

装備選びは慎重に

キャラクタ達は武器や防具を装備するのだが、装備品には相性があり、相性が良くないとその装備品の力を十分に発揮できないことがある。たとえば体の小さいマイマイにアックス系の重く大きな武器を持たせてもうまく扱えないのは目に見えている。こういう武器はやはり体が大きく力のあり余っているゴンザに持たせるのがベストというわけだ。

やっぱりゴンザにはアックス系の武器が一番似合っている

ステータスは玉で表示

ウインドウを開けば数字で体力などのステータスを見ることができるが、戦闘時やマップ移動時は玉で表示される。体力を例にとって玉を説明しよう。体力が100%に近いと元気に光り輝くのだが、0%に近づくにつれて輝きはかすれてしまい、少しずつヒビが入り、最後には砕けちってしまうのだ。

今はみんな元気に輝いている

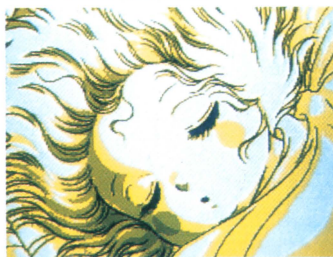
少し変わっている行動コマンド

このゲームのコマンドの一つに「行動」というコマンドがある。行動コマンドには“攻撃の訓練”などがあり、何をするかを選んでおいてマップを歩くと自動的に経験値を得ることができる。ようするに敵と戦ってももちろんレベルは上がるが、歩いているだけでもレベルは上がるのだ。しかし、町や村の中で歩いても経験値は得られない。行動コマンドにはほかに“本を読む”というのがあるが、これはアイテムとして本を持っているときに選ぶと知力の経験値が上がる。また、本によっては特殊能力を覚えることもある。

ハヤテはやっぱり攻撃の訓練をしなくてはいけないかな？

30分のオープニングは分割

パソコン版のオープニングはなんと30分！　しかし、PCエンジン版はこのオープニングを各章の初めに振り分けることになった。減ったわけではないので悲しむことはない。新しいビジュアルを見るのを目標にしてゲームをプレイするのもいいかもしれない。

このカワイイ赤ちゃんが御子。この子を守るのが勇士の役目

闇の神ダールの復活から八玉の勇士の誕生するまでを描いている

インテック

野球シミュレーションばかり3本のソフト（その内1本はCD-ROM)を発売しているインテック。そして今度の作品がこの歴史シミュレーションの『戦国関東三国志』。その次は『太平記』という、これまた歴史シミュレーション。こうなると「シミュレーションのインテック」と呼んでも過言ではないだろう。

PCエンジンにはシミュレーションゲームが少ない、というファンにとっては頼もしい限り。

戦国関東三国志

戦国時代の関東を舞台に、謙信・信玄・氏康の3人の武将によって繰り広げられる壮大な歴史シミュレーション。関東を統一し、最強にして最後の敵「織田信長」を倒すのは、はたしていずれの武将の手によるものか？

6月28日発売予定	7800円(税別)
シミュレーション	CD-ROM
バックアップメモリ	――――

関東管領職を手中にせよ!

時は下克上の風潮はびこる戦国の世、舞台は関東。この関東を統一し、「関東管領職」を手にすることができるだろうか？

選べる武将は武田信玄、北条氏康、上杉謙信の3人。これ以外に今川や佐竹といった武将も登場するが操作はできない。

今回は上杉謙信を中心に、このゲームがどのように進んでいくのかを見ていこう。

戦国の雰囲気を再現したデモ

上杉謙信。越後の龍

これが通常のゲーム画面。「毘」と点滅しているのが謙信のもつ城だ

命令数は城の数

このゲームではコマンドのことを「軍令」と呼ぶ。この軍令は現在、統治している城の数によって変わってくる。そして、この軍令数が1ヵ月に出せる命令の数というわけ。しかもこの軍令、すべての城に命令を出すことも可能だし、1つの城に集中的に命令することも可能だ。ケースバイケースで一番効果的な命令を出すことがポイントとなってくるだろう。

矢印で城を決定する

これがコマンド入力画面になる

ウインドウの上に、どの軍令を出したかが、わかるようになっている

『戦国関東三国志』の背景

このゲームの基になったのは学研から発売されている『歴史群像シリーズ②　戦国関東三国志』。武田・上杉・北条と3人の武将を比較検討していたり、「信玄の影武者はいたのか？」や「川中島の一騎討ち」などの謎にせまったり、「3人が生きていたなら、天下をとれたか」などといった、おもしろい企画も満載。このゲームに興味がある人はぜひとも読んでほしい。きっと参考になると思う。

これが基になった本。学研より発売されている。価格820円（税込）

アニメを中心にゲームは展開する

あまり動きのない歴史シミュレーション。しかしこの『戦国関東三国志』はCD-ROMの容量を十二分に生かし、命令を出すたびにアニメーションが入ってくる。

では実際にどのような場面でどのように動くのだろうか。コマンドの説明とともに見ていこう。

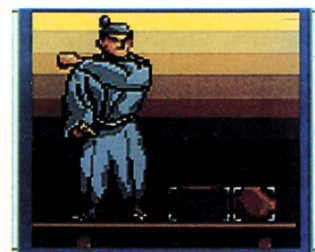
しゃべるのが嬉しい

内政を強化するときも

国を発展させるには内政を強化するのが重要になってくる。開発すると「民心」(民の忠誠心)や「農業」(米の収穫量に関係)そして「産

がる。これによって国（城）を成り立たせていく金・米の収入が増える。長い目で見れば勝利への道になるわけだ。

情報収集や戦闘にと活躍する忍者

殿がいる城だけの軍令

これは「施し」のときのアニメ

武将によって変わるビジュアル

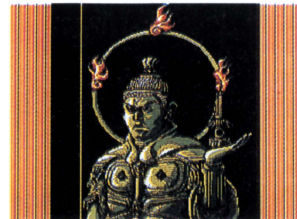
スタート後のオープニングが終わり、自分が操作する武将を選択すると、その武将のオープニングビジュアルが始まる。これはその武将の背景にあるもの（生い立ちなど）を表現しているからだ。

たとえば、この上杉謙信。

彼が毘沙門天を信仰し、毘沙門堂を建造した、という有名な話。これだけでも知っていると知らないとでは思い入れが変わってくるだろう。また、武田信玄ならば風林火山のこと、北条氏康ならば小田原城の話になっている。

この画面はとばせるが、１度は見ておきたいモノである。

まさしく越後の龍だ

「毘」の旗を引っ提げた謙信の軍隊

謙信は毘沙門天を敬っていた

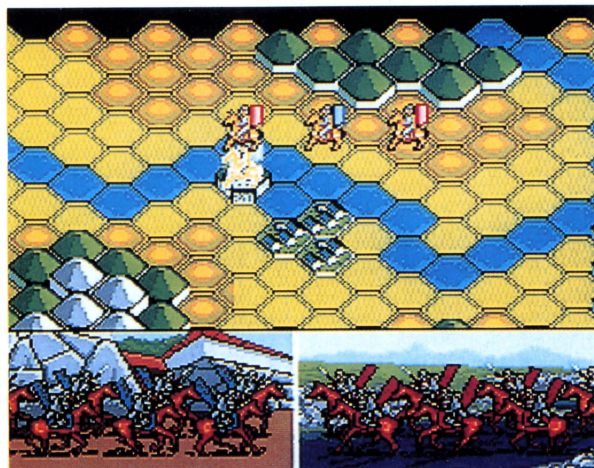
領土を広げるときも

内政ばかりいくらしていても敵の城に攻め込まずにいたら、いつまでたってもゲームをクリアすることはできない。「戦が商売」なのだ。そこで、「合戦」するわけだが、その前に、必要な兵士数を集めておく必要がある。また、合戦に出る前には「軍師」の助言を聞くことができる。もちろん助言の内容で合戦を取り消すこともできるが、軍令数は減ってしまう。

合戦はヘックス上で行う。まず、陣形を決め、そのあとで各部隊に命令を出す。勝敗は敵の部隊を全滅させるか、自分の部隊が全滅するかによって決まる。

広がった領土に武将を「移動」

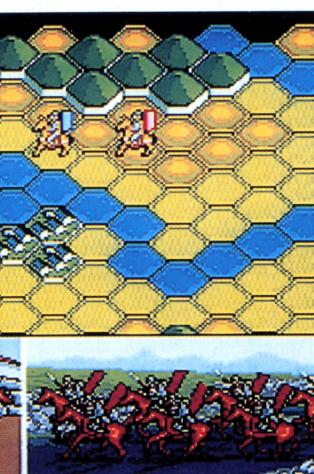
出撃しようとすると軍師の助言が

このヘックス上を移動し、城を奪えば勝利。城にいる部隊は動けない。また画面下には戦闘シーンがでる

そして第二部へ

18ヵ国、30の城をすべて支配すると第一部が終了になる。そして いよいよ信長との天下統一をかけた第二部に突入する。

ボリューム的にはさほどではないらしいが、史実では果たすことのできなかった3人の野望…。最後に勝ち残るのは誰だろうか？

馬上で構える信長

戦国の覇者と言っていいだろう、信長。彼を倒さなければならない

刀をなめる信長。不気味さが漂っていて、まさに！

©INTEC INC.

日本テレネット

3月31日の日本テレネットの新作発表会では、PCエンジンとメガドライブの多数のソフトが発表された。PCエンジンでは今回紹介している3本。メガドライブの方は7本も発表された。メガドライブの方が多いのが、PCエンジンユーザーとしてはちょっと残念なところか？　最近では『ヴァリスIII』を始め、PCエンジンからメガドライブへの移植も目立ってきている。しゃべりが入るのを考えるとCD-ROMが上かな??

ヴァリスIV

ヴァリスシリーズの最新作である『ヴァリスIV』の発売が決定。緊急入手した画面写真を公開!!	8月発売予定	価格未定
	アクション	CD-ROM
	バックアップメモリ	――

ヴァリスニューシリーズいよいよ始動

パソコン版で『ヴァリス』が発売されて以来、新作が発売されるたびに人気の上がってきている同シリーズ。PCエンジン版でも『ヴァリスII』、『ヴァリスIII』とすでに2作が発売されている。そしてやはりというべきか、『ヴァリスIV』の発売が決まった。

今回も『III』で好評だった、キャラクタを任意に変更できるシステムは、そのまま踏襲される。もちろん、それぞれのキャラのアクションは異なる。そのため、そのキャラでなくてはクリアできない場面が、前作よりも増えているとのこと。詳細は次号以降を待て。

ヴァリスII

PCエンジン版の1作目

ヴァリスIII

キャラを任意に選べた『III』

前号でのタイトル発表に続いて、画面写真を初公開。背景の夕日が美しい

天に昇った優子の跡を継ぐものは??

ヴァリスシリーズの主人公・優子は、前作ですでに天に召されている。そのため、今回の『IV』の主人公は優子ではないらしい。前作の主人公の3人もなんらかの形で出てくるということだが。また、開発途中の写真のため、マイキャラは前作のものを流用している。

優子

今回戦士のイメージはまったくない

回転ジャンプなど、新しいアクションも加わる。スライディングは今回も健在

剣からの波光は前作とほぼ同様。舞台は夕日の夢幻界だ

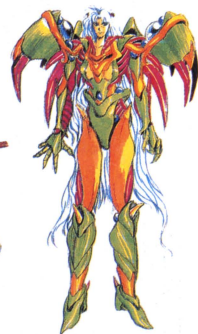
現在はまだ開発途中のため、敵キャラはまだ少ない状態

新たなボスキャラも続々と誕生

現在は主人公達ではなく、敵キャラのイラストが先行して仕上げられている。前作までと同様に、ボスキャラクラスはCDによる音声でしゃべりまくる。メガドライブ版ではできない、CD-ROMの最大の魅力でもある。

今回の敵は魔幻衆。女王ヴァルナの治める夢幻界も、この魔幻衆によって、破壊されてしまったのだ。

ダルゲン将軍

ゴーゴン大公にも似ている気がするが??

メディアス将軍

攻撃方法などは残念だが、現在はまだ未定

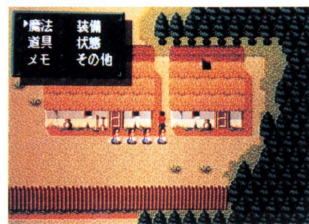
©TELENET JAPAN

天使の詩

パソコン版からの移植の多かったRENOブランドから、今回久々のオリジナルRPGの発売だ。	11月発売予定	価格未定
	ロールプレイング	CD-ROM
	バックアップメモリ	――――

ケルト神話をベースにしたRPG

ケルト神話はイギリスやアイルランドに伝わる神話で、黒い髪に青い瞳を持つケルト人の話である。あまりなじみはないかも知れないが、美しい神話が数々残されている。その話をモチーフにしたのが今回の『天使の詩』だ。

システムは基本的なドラクエタイプ。変わっているのはメッセージや店の商品リストなど、プレイヤーが必要だと思う情報をセーブしておけること。

↓メモのコマンドでセーブが可能だ

←パーティは最大5人。まだ開発は始まったばかりだ。男でも女のキャラになっているのはご愛嬌

冨士宏氏が描く主人公たち

ケアル
↑このゲームの主人公。正義感が強い

クレア
↑ケアルの恋人。物静かだか芯の強い娘

ジド
↑口数の少ない無口な男。29歳の剣士だ

キャラクタデザインは『ワルキューレの伝説』などを手がけた冨士宏氏が担当。主人公達を6人、モンスター12体を描き下ろした。今回は実際のパーティに加わる5人を紹介していこう。

冨士宏氏によると、ケルト神話は前から知っていた題材で、SF的なものより描きやすかったという。また、発売がまだ先なので決定はしていないが、パッケージイラストも描く予定だ。

ブゼン
↑キリスト教の神官で、性格は温厚な人

エンヤ
↑神秘的な顔立ちの少女。明朗活発な子

ブロウニング

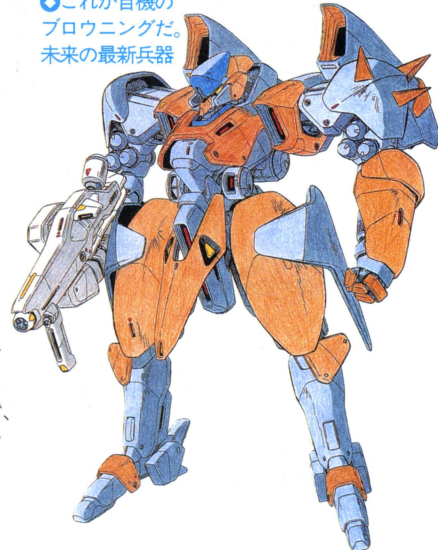
12月発売予定	価格未定
アクション	CD-ROM

巨大なロボット同士が激しくぶつかりあうアクションゲーム『ブロウニング』。ゲーム自体はザコキャラを倒していき、最後に控えるボスと戦うというオーソドックスなもの。また、現在は開発途中であるが、大きなキャラクタやダメージ制などから豪快なゲーム展開が楽しめそう。キャラクタもただ大きいだけではなく、キャラパターンも豊富で動きは細かい。さらに、そのメカニックデザインは、アニメ「Zガンダム」などの藤田一己氏が担当している。

移動は歩行だけでなく、バーニアを使いジャンプやホバリングが可能。ただしエンジン温度が上昇するので、長時間は使用できない。会話やナレーションは全て英語で、字幕が表示されるという珍しいタイプだ。

↑バーニアを使い過ぎると、エンジンがオーバーヒートしてしまう
←ガドリング砲を発射！　爆発音などもPCM音源を使いリアルだ

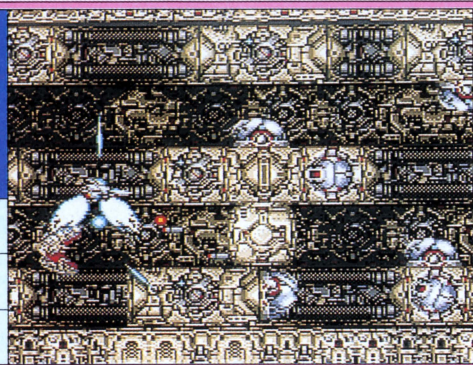
↓これが自機のブロウニングだ。未来の最新兵器

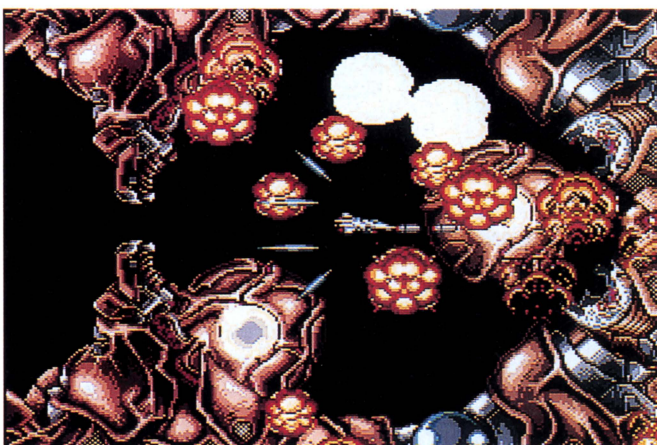
※『ヴァリスIV』の敵キャラを除くイラストは、すべて編集部で彩色したものです。

データウエスト

本格的に参入宣言をしていよいよ本腰を入れてきたデータウエスト。この参入第1弾の『ライザンバーII』はその持てる力を全て注ぎ込んだ傑作シューティングゲームだ。今までソフトをリリースしていたFM-TOWNSではどちらかというとアドベンチャーゲームを数多く出していたので、次回作はやはりアドベンチャーゲームを出すのだろうか。『第4のユニット』シリーズは人気があるのでぜひとも登場して欲しい。

ライザンバーII

今月はいよいよ後半ステージの紹介をしていこう。とにかく4ステージ以降は難易度がグ〜ンと上がる。業務用のゲームも目じゃないって感じだ。各ステージとも非常に凝った設定になっているのでそれを見て欲しい。

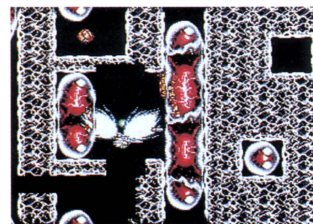
6月7日発売予定	6800円(税別)
シューティング	CD-ROM
コンティニュー	———

強敵ぞろいの後半ステージ紹介

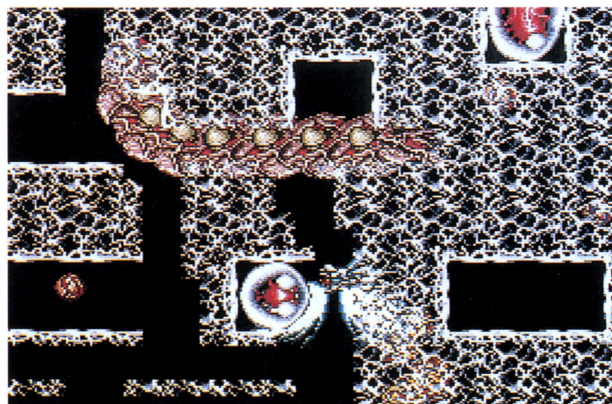
先月号では主に1〜2面を紹介した。今月はグッと敵の攻撃が厳しくなる後半のステージを紹介していく。特にステージ3などは戦闘する場所の設定が非常に特殊で今までのシューティングにはない斬新なものになっている。また、今まではどちらかというとボスと戦うまでが大変で、ボスキャラはあまり強くなかったが、後半ステージのボスはとにかくデカくて強敵が揃っているので要注意。

とにかく超難易度の戦いが続く。息切れしないようにしよう

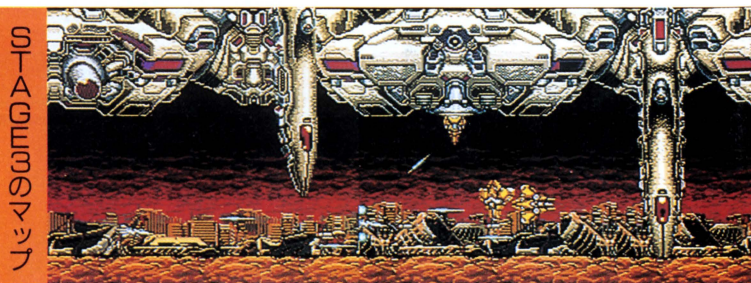
STAGE3 巨大兵器

ステージ3は巨大な都市制圧兵器であるギラザドール・ガイとの対決。最初から最後までこの巨大な敵の下で戦わなければならない。しかも、コイツは歩いて移動しているのでその大きな足に踏み潰されないように動いて戦わなくてはいけないのだ。戦闘空間が狭いので難易度はとても高くなっていて前半の山場的ステージだ。最後はこの巨大兵器の後方で誘導弾を撃ってくるコアと戦う。1ステージ中ずっと巨大な敵の下で戦うという演出は今までにないものだ。

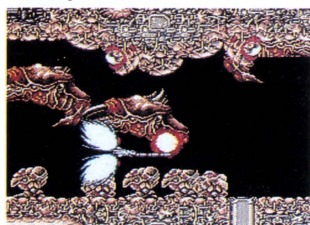
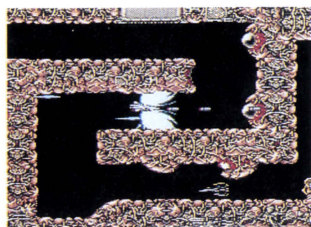
STAGE4 地下粘膜空洞

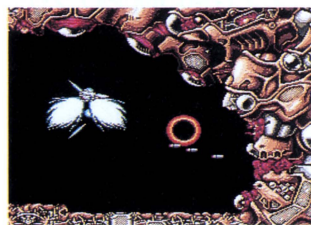
ステージ3の巨大兵器ギラザドール・ガイから手に入れた情報で、最終目標である機動端末ガーラ・ジ・ドーメンの位置が判明した。地下30kmに存在する敵を叩くため、自機エリミネートスキャナーはエネルギー吸収効果のある粘膜が点在する空洞へと進む。

このステージは、粘膜に阻まれてとにかく弾が前へ飛ばないステージだ。自機を使って粘膜をうまく削り取って進んでいけ。

粘膜空洞の隙間を縫って高速移動

弾を遮蔽する粘膜は自機を使って掘り進むしかない。だが巨大な生物が襲いかかってくるぞ

STAGE3のマップ

©DATA WEST

STAGE5 装甲要塞

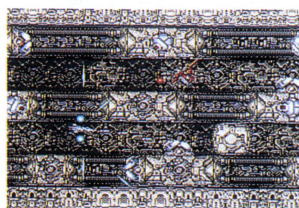
ステージ5は、大陸下部地殻に存在している生体装甲によって守られているゾウル増殖プラントが舞台。敵はゲレン甲殻に守られており破壊するのは至難の業。ここはオーバーブースト機能を有効に使って敵と敵の間をくぐりぬけていこう。

こんな意地悪な場所もある。慌てずにオーバーブーストで切り抜けろ

とにかく固い敵はやり過ごす!

コイツはガード・デバイスの一つであるヂロ・ゲレンだ。意外と弱い

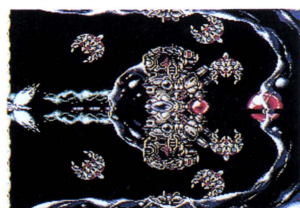
STAGE6 ニューロコート

ついに地下30kmにある地殻とマントルの境界にガーラ・ジ・ドーメンを捉えた。だが、ヤツの張り巡らせたニューロコードがエリミネートスキャナーの行く手を阻んでいる。果たして、完全に成長し強大な力を備えてしまったヤツを倒すことができるのか!?

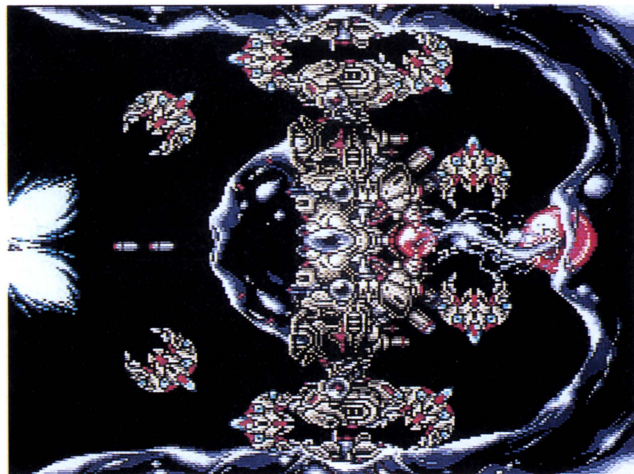
「オーバーブースト」実戦活用講座

実際にオーバーブーストはどんなときに使えばいいか? これは当然敵や弾から逃げるときだが、ステージ6などでは自機にくっついてくる敵を引き離すのにも使用することができる。他にはボスとの戦いのときにダメージを与えることのできる場所に飛び込むとき使うのが有効だ。

目の前に障害が迫ってきたら使う

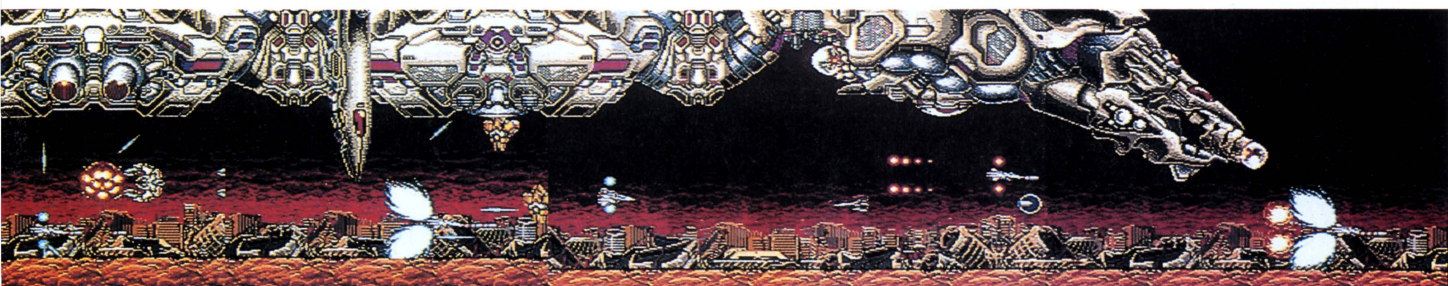
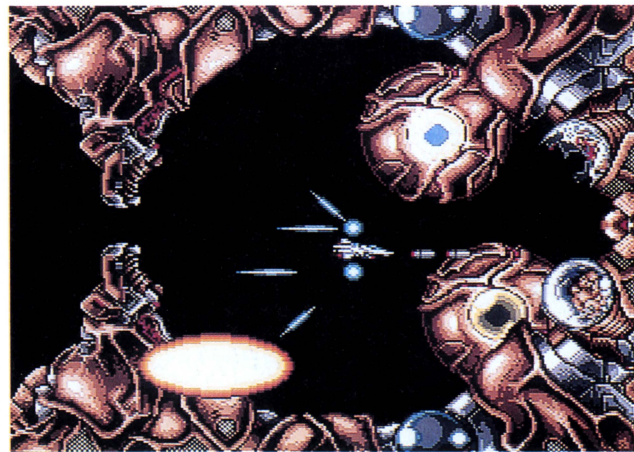
ボスを倒しに行くのに使うのも手

プレイした者だけしかその難しさはわからないだろう。超激烈ムズい

強力無比なGUARD-DEVICEたち

ステージ4 オスラ・ゴド GUARD DEVICE

このガード・デバイスの特徴はとにかくザコである敵を生みまくること。次から次へとバンバン生んでくるから常に弾を撃っていないと危険だ。しかもダメージを与えることのできる部分は後方にあるので、前で弾を撃っていたのでは一生かかっても倒せないのだ。

ステージ5 タロ・ゲレン GUARD DEVICE

2つの回転する球体を持つこのガード・デバイス。球体に弾が当たると巨大な楕円形の弾をお返しに放ってくる。またダメージを与えるには回転している球体の合間を縫って、弱点を狙おう。

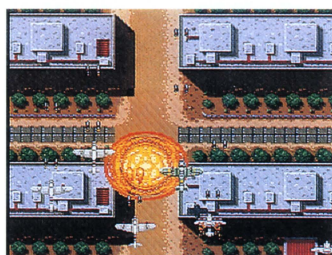
こいつを倒せば、ゲームはいよいよ最終ステージへ突入する。

NECアベニュー

2月に発売した『クイズアベニュー』が好評につき売り切れ店続出だ。そこでNECアベニューでは『クイズアベニュー』の再出荷を決定した。さらに続編の『クイズアベニュー2』も企画しているとのことだ。なんでもすごろく的要素を含んだクイズゲームということで、『クイズアベニュー』での反省点を見直したゲームになるそうだ。ただでさえたくさんソフトを抱えている同社にまた1本新作が加わった。

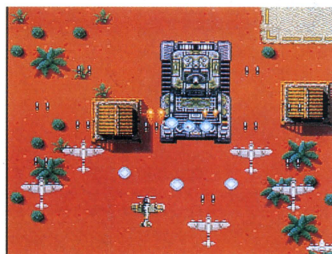
大旋風改（カスタム）

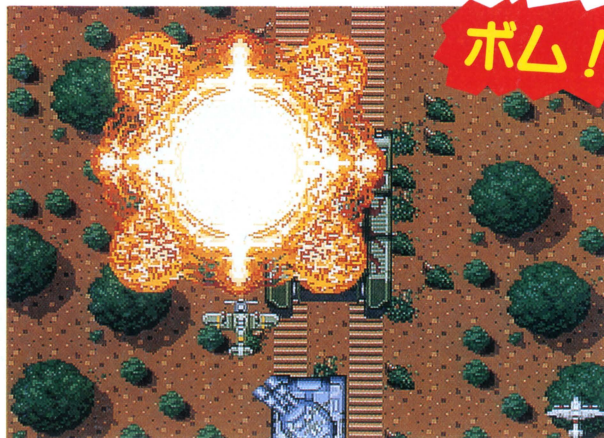
バージョンアップしながらもプライスダウンしているCD-ROM版の『大旋風改』とは？	7月発売予定	6800円（税別）
	シューティング	CD-ROM
	コンティニュー	――

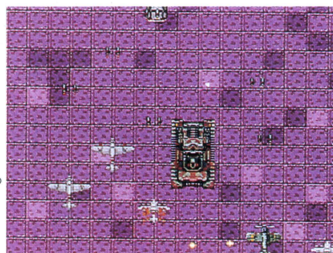
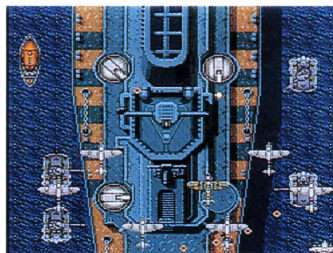
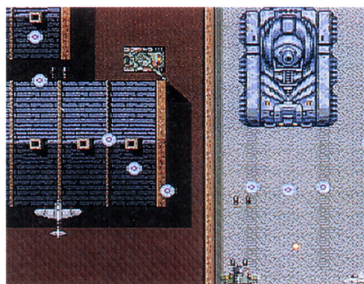
ステージ&音楽がボリュームUP!

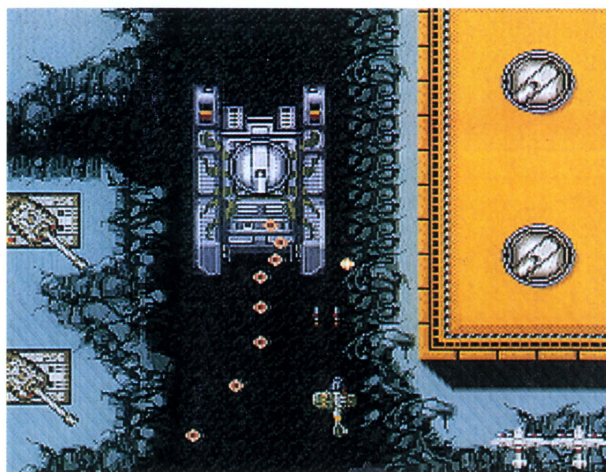
Huカード版の『大旋風』をCD-ROMでバージョンアップしたのが『大旋風改』だ。ちなみに改と書いてカスタムと読む。業務用からの移植で、縦スクロールのシューティングゲーム。全ステージの40%はCD-ROM版のオリジナルだ。音楽もCD-ROMならではの仕上がりになっている。なおかつ価格は安くなっている。

ステージ上の敵をすべて破壊しながら進む。業務用でも人気があった

ヘルパー攻撃も健在

このゲームの特徴でもある「ヘルパー」と呼ばれるオプションはCD-ROM版にも受け継がれている。これはボタン1つで、自機ほどの大きさのキャラクタが飛来し、5機で編隊を組むのだ。ヘルパーは特攻もするし、ボムとしても使える。

ヘルパーと編隊を組み敵を攻撃。ヘルパーは敵機めざして特攻もする

ヘルパーは使いかたによっては強力なボムにもなる。ボスキャラにも有効だ

CD-ROMアレンジ

CD-ROMにバージョンアップしたとはいえ、大幅なアレンジはなく、あくまでも『大旋風』の世界を守っての移植となっている。だから、オリジナルのストーリーを付けたビジュアルなどは一切ない。また、新たに登場する敵キャラクタはすべて東亜プランがデザインしている。システムの面ではステージが1ステージずつ区切られているのが主な変更点だ。音楽はまったくのオリジナルであり、これは『ヘルファイアーS』と同じ担当者がアレンジしている。

美しい赤レンガのステージも敵の攻撃の激しさに見ているひまもない

1ステージ中のアクセスはない。巨大戦艦のスクロールもスムーズだ

『大旋風改』版オリジナル敵キャラ。激しい攻撃を仕掛けてくる

ステージのレイアウトはオリジナル

これもオリジナルの敵キャラだ。中ボスなのでそれほど強くはないが、弾を連射するのであなどれない

スプラッシュレイク

パズル的要素の強いアクションゲーム。主人公はダチョウ。敵キャラもコミカルだ。	6月上旬発売予定	5800円(税別)
	アクションパズル	CD-ROM
	――	――

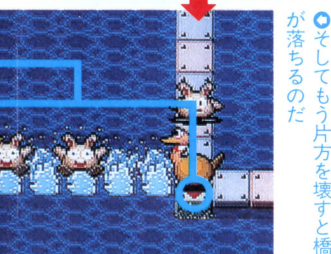
2人同時プレイで120ステージに挑戦

この『スプラッシュレイク』は湖の上に架かった橋を敵キャラといっしょに落としていくゲームだ。各ステージは橋の形がそれぞれ異なる。主人公はかわいいダチョウだ。敵キャラもユニークなヤツばかりで、それぞれの動きに特徴がある。何といっても、このゲームは2人同時プレイがウリだ。

湖に架かったきれいな橋がステージ

橋もろとも敵を落とす

ダチョウは橋の支柱と支柱の間をくちばしで壊して落とす。この要領で橋ごと敵を湖に落としていくのだ。敵キャラを全部落とせば1ステージクリアとなる。

支柱の片方にひびを入れて敵を誘いこむ

支　柱

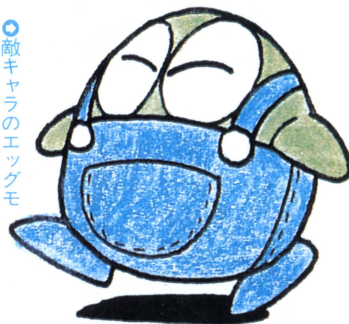
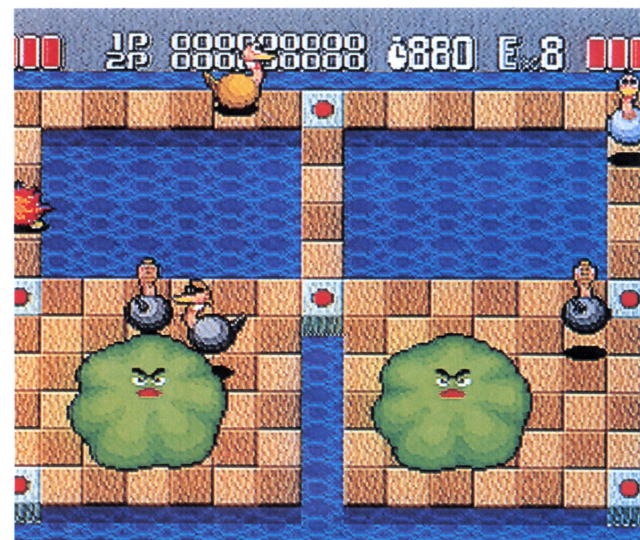
各ステージの橋はすべて支柱によって支えられている。この支柱とのつながりを断つとその部分の橋が湖に落ちる。

そしてもう片方を壊すと橋が落ちるのだ

計画的に崩そう！

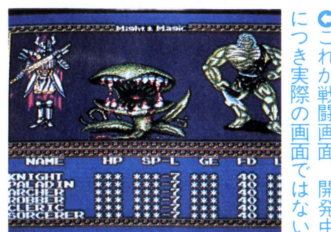
このゲームは橋の崩し方がポイントとなる。いかに有効に橋を崩し、敵を落とすかが決め手となる。橋を崩すときは自分が落ちないよう注意しよう。2人プレイでは、パートナーを落としてしまうこともある。なくなった橋はしばらくするとまた復活する。

敵キャラのエッグモン。かわいい？

この「きつね」は3匹同時に落とさなければならない。けっこう難しい

×印の部分は壊せない。しかもステージには敵がウヨウヨしている

これが最終ステージだ。強敵がいっぱい登場しているぞ

マイトアンドマジック

発売日未定	価格未定
ロールプレイング	CD-ROM

この『マイトアンドマジック』はパソコンからの移植もの。ファンタジー色濃いロールプレイングゲームだ。右の写真はまだ開発中の画面だが、完成版の戦闘画面では、敵キャラクタの位置に奥行きができ、味方のキャラクタの顔が表示される。また、このゲームのイラストは安彦良和氏。音楽は久石譲氏が担当している。

これが戦闘画面。開発中につき実際の画面ではない

食料品屋。カタカナのコマンドは漢字になる予定だ

敵モンスターデザインを公開

ザコだとしても強そうなガイコツ

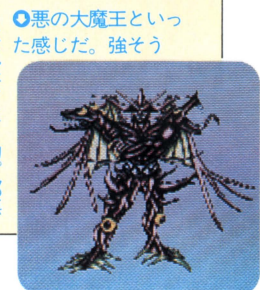
この世のものとは思えないヘビ女

悪魔の怪奇植物。巨大な口には血が

角がある化け物。恐ろしい地獄の使者か？

不気味な生き物。邪悪な魂の息吹が感じられる

悪の大魔王といった感じだ。強そう

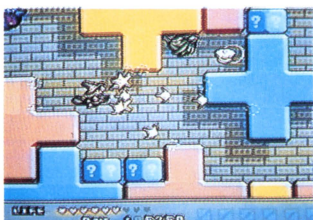
©NEC Avenue, Ltd. LICENCED BY TOA PLAN・NEC Avenue／Jon Van Caneghem／Activision, Inc. ／STRCRAFT・NEC Avenue, Ltd.

パルソフト

3月の24日、25日に行われたCSG東京会場で、PCエンジンとメガドライブに新規参入が決定した「パルソフト」。そのパルソフトの参入第1弾ソフトがこの『マジカルチェイス』。パステルカラーのカラフルな画面で、魔女っ子「リプル」が活躍する可愛らしいシューティングゲームになっている。しかもゲームはほとんど完成していて、発売日は8月とのこと。これからどんなソフトを発売していくか、楽しみだ。

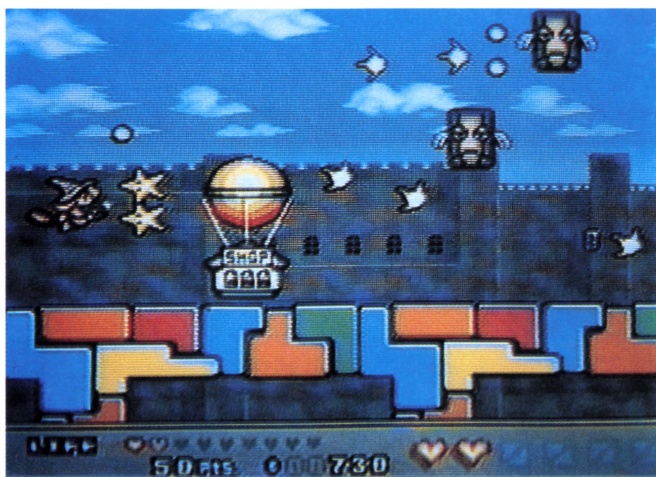
マジカルチェイス

初お目見えの『マジカルチェイス』。今回は基本システムを中心に紹介していこう。	8月発売予定	7800円(税別)
	シューティング	4M
	――	――

魔法で敵をやっつけちゃえ♡

魔女っ子「リプル」が悪魔を相手に大奮闘するシューティングゲーム『マジカルチェイス』。でもリプルはまだまだ子供、悪魔を相手に1人では怖いので友達の星の精をお供に旅立つ。この星の精はリプルの周りをクルクルと回って特殊な弾を防いでくれる。その上、弾を撃って攻撃のお手伝いまでしてくれるのだ。この星の精をうまく使うことでゲームがぐっと楽に進められる。

⬆画面下のハートはリプルの体力。なくなると、リプル泣いちゃう？

かえるにされちゃう！

ある日のこと。魔女見習いのリプルは先生であるカルッダの言いつけを破り、研究室の本棚に並んでいる本の1冊を開いてしまった。本の名は「ねむれる悪魔」。その本を開くと何匹もの封じ込められていた悪魔が飛び出してきたのだ。悪魔が去ってからリプルはカルッダとの約束を思い出していた。「いたずらしたら「かえる」にしてしまうよ!!」という約束を…。

⬆画面中央にある気球がショップ。中ではジャックさんが待っている

ショップでお買い物

リプルはまだ魔法の勉強を始めたばかりで、ろくな魔法が使えない。でも、たまに出現する気球の形をしたショップに入るとクリスタル（お金）と引き換えに強力な魔法などを入手できる。クリスタルは悪魔（敵のこと）を倒すと出現する。

⬆さぁ、何を買おうかな？　いろいろあるから迷っちゃう

ショップで買える品物

	ばるかん	すりぃ うぇい	すいんぐ しょっと
攻撃			
	小悪魔なら突き抜けるが、威力はあまりない	威力はないが広範囲の攻撃が可能になる	弾をばらまくが、狙い撃ちができない

	ホウキ	くすり	えりくさぁ	いのちの実
補助				
	リプルの移動スピードを3段階に変えられる	リプルの体力を最大まで回復できる	リプルの体力が0になったとき自動的に回復	リプルの体力が1メモリ増える。4つまで買える

登場人物紹介

主人公リプルは魔女になるために一生懸命勉強している魔女見習い。星の精のクルルンとグルルンはリプルのお友達。かぼちゃ頭のジャックさんは1人でお店をきりもりする働き者だ。

クルルンとグルルン

⬆星の精クルルンとグルルン

リプル

⬆とってもカワイイリプル

ジャック

⬆お店で働くジャックさん

 ©PAL SOFT／クエスト

日本物産

エッチ♡な麻雀ゲーム『バニラシンドローム』は、年内発売を目指して開発中。発売日は未定ではあるけれど、6月の「東京おもちゃショー」には出品を予定している。その頃には誌面で紹介できるかもしれない。

『ファイティングラン（仮称）』は格闘アクションゲームという以外はまだ明らかになっていない。価格も発売日も未定だが、新情報が入り次第すぐに報告するから楽しみに待っていてほしい。

F-1 CIRCUS '91

『F-1CIRCUS』とは、サーカスのように世界を転々とすることからついたネーミングだ。	7月12日発売予定	6900円（税別）
	レース	4M
	バックアップメモリ パスワード	————

91年度も熱い、F-1サーカス

大好評を得た、前作『F-1 CIRCUS』と比べても、ちょっと見ただけではどこが変わったのか分からない『'91』。だがプレイしてみると、様々な部分にかなりの変更がなされているのがわかる。本物のF-1を知っていればいるほど、ニヤリとしてしまうようなマニアックな演出が各所になされているのだ。TV中継で感じた興奮を再現してくれるはずだ。

○前作もかなりのデキだったが、それを上回る完成度の高さだぞ

手軽に遊べる3つのモード

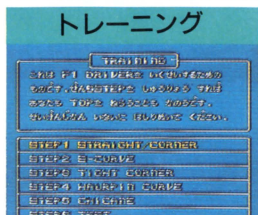
前作と大きく変わったのは操作練習のできる「トレーニングモード」と、好きなサーキットを走れる「フリーアタックモード」が増えたこと。前作では自由にコースを選んで走ることはできなかっただけにうれしいモードだ。

○ワールドチャンピオンシップモードで優勝するには、努力あるのみだ

ワールドチャンピオンシップ

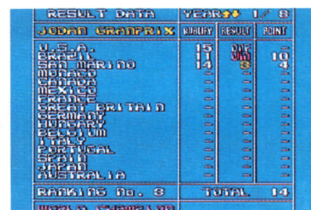
○このゲームのメインとなっているモードだ

フリーアタック

○好きなサーキットを自由に走ることができる

トレーニング

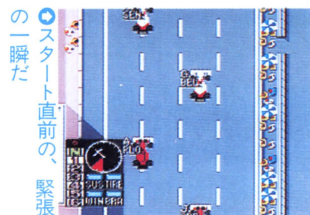
○トレーニングを無事、終えるといいことがある

激動の91年度

'91年度は、実際のF-1にとっても激動の年であった。まずドライバーのチーム移籍に、新チームの参戦。そして全戦有効ポイント制度の採用など。もちろんこのゲーム中でもチームやドライバーは新データに変更されているし、ポイント制度もちゃんと変更されている。しかも『'91』では8年分の結果や各サーキットのベストラップなどを記憶しておけるなど、親切な機能も満載しているぞ。

○8年分のデータをバックアップしておけるのはうれしいね！

○いいマシンのあるチームを選ぼう

○そして自分に合わせたセッティングを

○スタート直前の、緊張の一瞬だ

○第1コーナーへの進入で大事故発生！

○赤旗が出てレース中断

○再スタートの後、見事入賞したぞ！目指すは1位の座

©Nihon Bussan Co., Ltd.

アイレム

業務用からの移植では定評があるアイレムの次回作は『ドラゴンブリード』。開発も順調に進んではいるのだが、画面写真を公開できるのはまだ少し先になりそうだ。年内発売はちょっとキビシイかな？

ちなみにアイレムはバイクレースのチームを持っており、実際にレースにも参戦している。そんな経験があるアイレムだからこそ、『レーシング魂』は完成度の高いゲームに仕上がっているのだ。

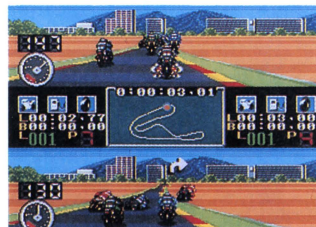
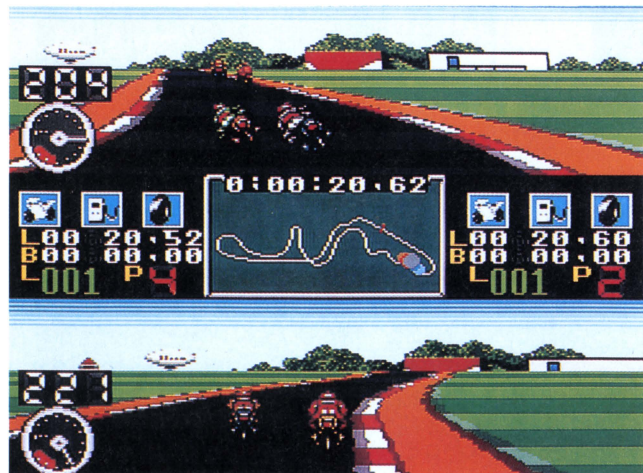
レーシング魂

数あるバイクレースゲームの中でも、バイクならではの動きを再現したマニア好みのゲームだ。	7月発売予定	7000円(税別)
	レース	4M
	バックアップメモリ	――――

鈴鹿が君を、待っている

このゲームは2つのオリジナルのサーキットの他に、実在のサーキットが6つも実名で登場する。レースファンなら一度は憧れたであろう、あの鈴鹿を走ることもできるのだ。実際のサーキットのガイドなどを見ながら、ゲーム中のマシンセッティングを決められるなんて、夢のような話だね。

実際のサーキットのデータをもとにしているサーキットの数々

サーキットに合わせて最高速度タイプなど、セッティングを変えよう

サーキットごとに走りかたを変えないと、優勝することはできない

世界的に有名な鈴鹿サーキットを走れるなんて

実車ライクなマシンの動き

バイクを操作していて気がつくのは、その動きが実際のバイクに近いことだ。アクセルを開ければマシンは起き上がり、閉じればマシンはバンクする。コーナー手前では減速しないとコーナーを曲がり切れないなど、バイクに乗ったことのある人も満足できるだろう。

アクセルを全開にすると、急加速してマフラーが火を吹くぞ

思い切ってコーナーにアプローチしたが、ちょっとオーバースピード

フルブレーキングでスピードを落とし、何とかコーナーをクリアした

地獄の8時間耐久

今まで『ル・マン24時間耐久レース』など、耐久レースのゲームもあったが、それらはかなり長い時間ではあるが、せいぜい2時間程度のプレイ時間でゴールできるものだった。だがこの『レーシング魂』では本当に8時間に及ぶ耐久レースのモードがある。鈴鹿の8時間耐久といえば、『バイクの甲子園』とも呼ばれているほどの有名なレースなんだ。

どのコースでも耐久レースはあるが、8時間があるのは鈴鹿だけだ

写真上部を見ても分かるように、本当に8時間プレイすることに…

アイレムレーシングチーム

アイレムが参戦しているレースはTT－F1と呼ばれる、750CCのマシンで争われるクラスだ。しかも1戦だけでなく、年間を通して参戦している。使用しているマシンはホンダのRC30（VFR750R）。

右の写真は去る4月4日に行われた、キャンペーンギャルのオーディション風景。サーキットに応援に行けば、この娘に会えるかも？

こんなダイナマイトボディ♡な娘に応援されたら、頑張っちゃうけどなぁ

©IREM CORP.

タイトー

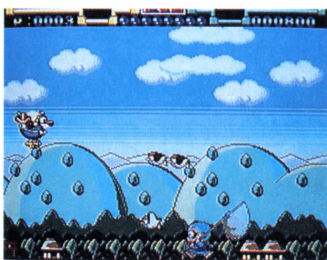
さて、開発が遅れている『TATSUJIN』だが、これについて担当者は、好評だった業務用やメガドライブ版に負けないよう、PCエンジン版でも恥ずかしくない出来にしたいと語っている。なんでも『究極タイガー』以上のものを目指しているらしい。

そして同社には、それ以外にも何本か新作をかかえているらしいとの情報がある。もしかしたら6月のおもちゃショーで発表できるかもしれないとのことだ。

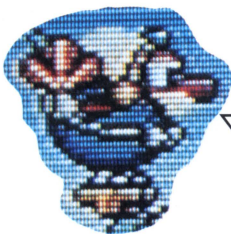
はなたーかだか!?

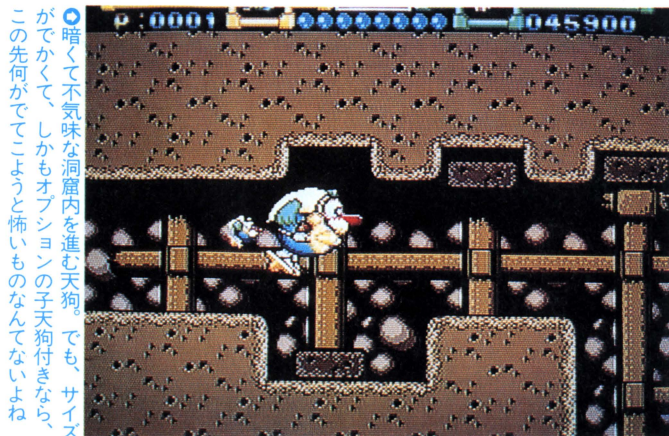
『はなたーかだか!?』はオリジナルのシューティングゲーム。タイトルがユニークだ。	8月9日発売予定	7200円(税別)
	シューティング	4M
	パスワード	――

カワイイ天狗が時を超えて活躍

『はなたーかだか!?』はオリジナルの横スクロールシューティングゲームだ。マイキャラは昔話によくでてくるあの鼻の高い「天狗」だ。もちろんこれがタイトルの由来にもなっている。ステージは全6ステージあり、時空の歪んだ国を正すため、12ある封印を集めるのが目的だ。

なんとスズメや子供が敵キャラだ

主人公は鞍馬山の天狗

マイキャラの天狗は大きさが3段階に変化する。アイテムの「巻物」を取ると拡大し、敵の攻撃を受けると縮小する。体のサイズで弾の大きさも変化する。一番小さなサイズのとき、敵の攻撃を受けると1機失うことになる。

12の封印を集めるのだ！

マイキャラの「天狗」。なんだかとぼけた表情がかわいいキャラだ

暗くて不気味な洞窟内を進む天狗。でも、サイズがでかくて、しかもオプションの子天狗付きなら、この先何がでてこようと怖いものなんてないよね

武器は多彩な神通力

マイキャラの天狗は、扇子から火の玉を投げるように撃つ。また溜め撃ちもできるのだ。パワーアップはやはりアイテムで、通常弾の変化や対地弾などの装備が主だ。その他オプションやシールド、速度アップなどと一通りそろっているのだ。

これが必殺の溜め撃ち。その名も「大炎弾」。迫力ある神通力だぞ！

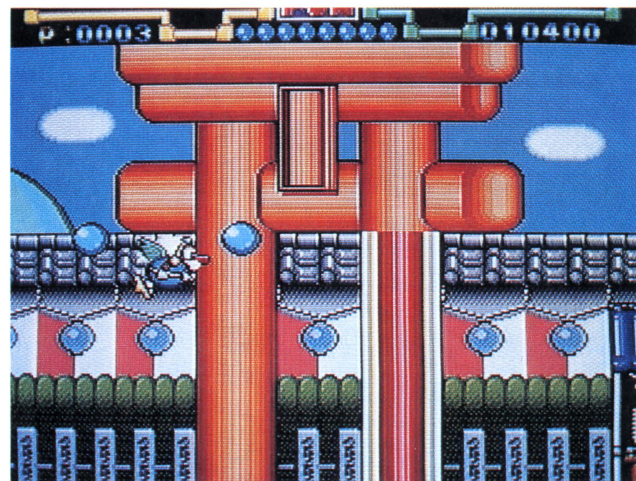
まるで昔話の世界

このゲームの背景はまるで昔話の絵本のように、丸っこい山々が並んでいたり、ひなびたわらぶきの民家があったりする。

登場するキャラクタたちも天狗を始め、敵キャラまでもが、純日本風のコミカルタッチでデザインされている。敵キャラは、タヌキやカッパなど狐狸変化のたぐいが多い。他にあまり例のない日本昔話的なゲームに仕上がっている。

このゲーム全般に、何だかほのぼのしたムードがただよっている。しかし、ゲームの難易度はた〜かだかだ。雰囲気でなめてかかると、痛いめにあうかもよ。

「昔々あるところに…」で始まりそうなゲーム、といった感じだ

ここは洞窟内の池の中だ。よく見ると、カッパとカワウソがいるねえ…

大きな鳥居がハデな画面。ところで今日はお祭りかな

©TAITO CORP. ALL RIGHTS RESERVED

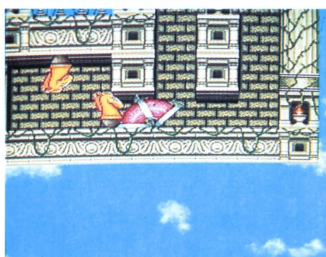
アトラス

『クイズまるごとTHEワールド』に続くアトラスの第2弾は、オリジナルのアクションゲーム。その名も『メソポタミア』だ。このゲームの開発状況は30%ほどで、もっか順調に開発が進んでいるとのことだ。アトラスはこの他にも人気ゲームの続編など、何本か企画は進めているらしい。しかし、どれもまだ発表する段階には至っていない。PCエンジンで『女神転生』なんていうのは無理な話でしょうか？

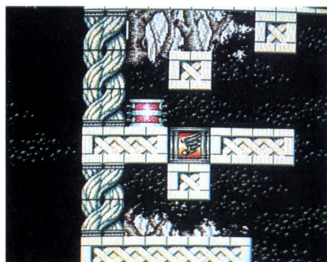
メソポタミア

アトラスのオリジナルゲーム第2弾。このゲームのマイキャラはかなりユニークなのだ。	発売日未定	価格未定
	アクション	4M
	――	――

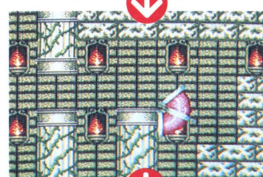
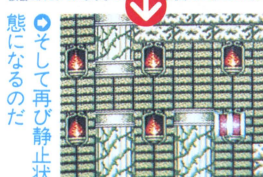
スプリング状の主人公の奇妙な動き

このゲームが他のアクションゲームと違うのは、ユニークなマイキャラの動き。このマイキャラは機械とも生物ともとれない、奇妙な動作をしながら敵と戦っていく。ステージは、全部で12ステージあり、それぞれ星占いの12の星座をイメージした、古代都市の建築物のようなステージである。

この赤くて奇妙なヤツが主人公だ

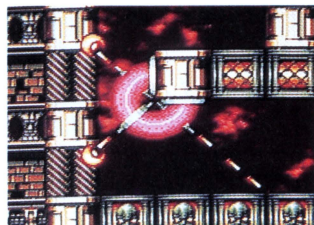
のびちぢみしながら移動

前述した通り、マイキャラは奇妙な物体。その動きは、昔はやった階段を降りていくスプリングのおもちゃに似ていて、伸縮自在の胴体の両先端を交互に進行方向に接地させ進んでいく。水平な床はもちろんのこと、垂直の壁や天井にまでへばりついて移動する。このマイキャラのアクションは、今までのゲームにはない独特の操作感覚でプレイできる。

見た目は変だが、プレイしてみると実に存在感のあるキャラクタなのだ

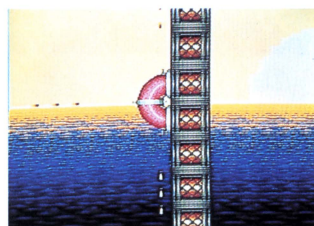
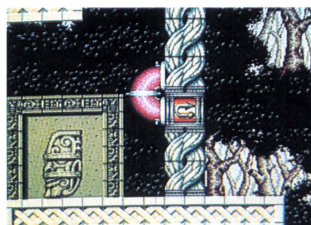
静止状態のマイキャラ。縮んでいる

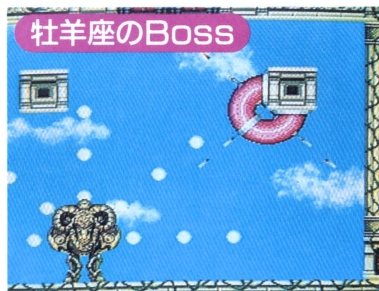
体をグーンと伸ばして、伸ばして

進行方向の壁にピタリとくっつく

そして再び静止状態になるのだ

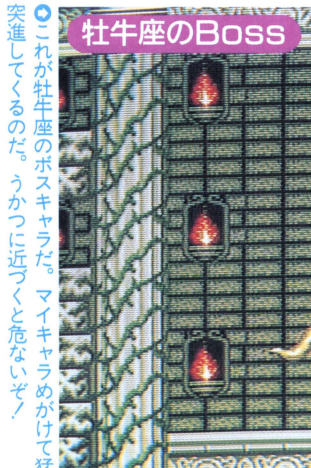
弾の撃つ方法も変化する

マイキャラの弾の発射口は胴体の中心の銀色の部分についていて、前後に攻撃が可能である。当然マイキャラが直立しているときは接地面に対して平行に撃つが、胴体を湾曲させているときはそのときの角度によって撃つ方向も異なる。

マイキャラはアイテムによりパワーアップする。発射口が増えるのだ

12の星座がステージに！

各ステージは星占いに登場する12の星座がモチーフになっている。その星座の形をしたボスキャラも登場する。1ステージの牡羊座から、最終ステージの魚座までを戦い抜くのだ。また、ゲーム開始時に自分の星座を入力すると、そのステージで何か自分に有利となるラッキーな出来事が起きるのだ。

2ステージの画面。単純だが、背景の夕日がきれいなステージだ

森林の中のステージだ。柱の真ん中の赤い部分はワープポイント

牡羊座のBoss

1ステージのボスキャラは羊の形をしている。5方向に弾を撃ってくるぞ

牡牛座のBoss

これが牡牛座のボスキャラだ。マイキャラめがけて猛突進してくるのだ。うかつに近づくと危ないぞ！

©ATLUS

OTHER MAKERS

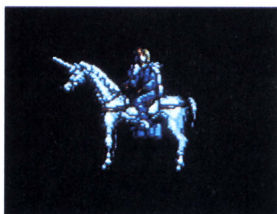
新規参入のメーカー、絶え間なくソフトを発売するメーカーと活気づいてきたPCエンジン。そういった動乱の中で相変わらずこのコーナー常連のメーカーもある。もちろんその中には、遅れていたソフトが完成に近づき、このコーナーから去っていくメーカーもあれば、これからの予定が立たずいつまでもここにとどまっているメーカーもある。PCエンジンに見る明暗といったら言い過ぎだろうか？

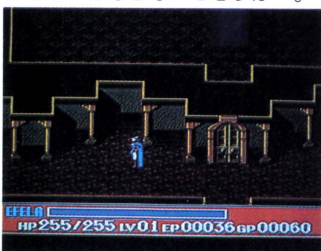
ブレイン・グレイ

予定されていた『エフェラ　アンド　ジリオラ　ジ　エンブレム　フロム　ダークネス』の発売日が急に決定した。なんと7月の末の夏休み。しかもタイトルが先行で発表になっていたパソコン版よりも先で、パソコンへの逆移植、というのはPCエンジンのユーザーにとっても嬉しいかぎり。ゲームのほうは知っての通りアクションロールプレイングになる。

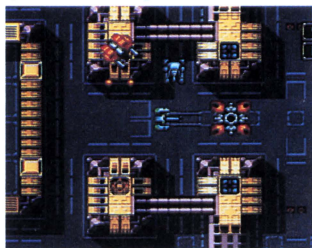
気になるビジュアルだが、どうやらアニメーションではなく、人形劇のようになるそうだ。まあ、『ラストハルンマゲドン』であれだけ見せてくれた同社なので、半端なものにはならないと思うが…。

開発のほうもデモなどのグラフィックはほとんど終わり、レコーディングも終了しているという話は本誌3月号でお伝えした通り。ただ、肝心の戦闘シーンやゲーム画面のほうの開発がもう少しのようだ。今回は開発中の画面ばかりで、あまり紹介できず、システム的にはわからなかったかもしれない。次号でドーンと紹介しよう。

開発中のキャラクタ

『ラスマゲ』みたいな移動画面

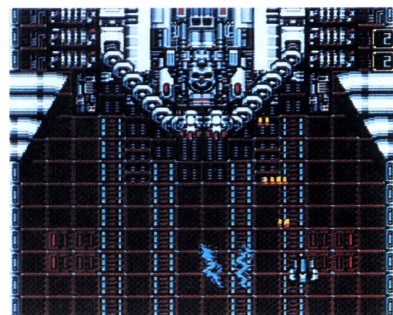
開発中のエフェラとジリオラ

キャラクタに負けないくらいキレイな背景グラフィック

フェイス

フェイスの最新作『メタルストーカー』も完成間近。発売日も7月中旬ということで、開発もツメを残すだけとなった。

この『メタルストーカー』はパワーアップ型のシューティングゲームで、自機は戦車。全7ステージで構成され、各面の最後にいるボスを倒せばクリアだ。しかし、なかには道幅が狭く、敵の弾をよけるのが難しい面や、ある一定の敵を一定数倒さないと先に進めない面もあり、一筋縄では行けそうにもない。詳しくは次号で。

また、フェイスではもう1本新作ソフトを開発中らしいのだが、現時点ではなにもわかっていない。

ステージ2は荒れ地が舞台

メカメカしい感じのステージ1

こいつは無機質なステージ1のボス

アイ・ジー・エス

以前紹介した『トリッキー』と『魔笛伝説アストラリウス』がラインナップされているアイ・ジー・エス。しかも両方とも6月の発売だそうだ。

パズルゲームの『トリッキー』はシステムを見直すと以前紹介したが、どうやら変更はせずに発売することになった。

また、ロールプレイングゲームの『魔笛伝説アストラリウス』は以前紹介したものに、新たな攻撃方法が加わった。ゲームについての詳細は次号で紹介しよう。

『トリッキー』のクリア画面

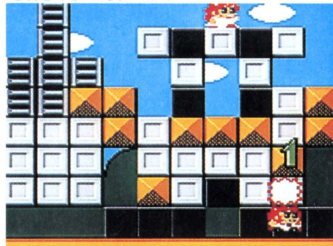
『魔笛伝説アストラリウス』のデモ

©BRAIN GREY／大陸書房／ひかわ玲子・FACE・I. G. S. CORP.

テンゲン

3本ラインナップされているテンゲン。このうち『マジカルパズル・ポピルズ』はゲーム・ギア版と同じくバッテリーバックアップを積んで発売したいとのこと。これが実現すれば、GTでも手軽にロールプレイングも可能になるのだけれど…。

頭突きで壊したり…

めでたくお姫様を助け出した

パンチで壊す、この快感

日本コンピュータシステム

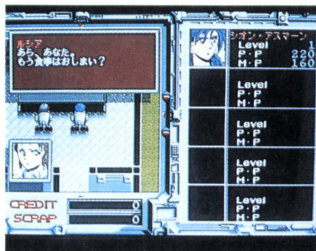
立て続けにソフトを発売した日本コンピュータシステムもちょっと小休止。でも秋から冬にかけて大作『魔物ハンター妖子　魔界からの転校生』を発売したいとの話だ。しかし、それ以外のソフト、『ああっ女神さまっ』や『神聖刻記ブリダース・ワース（仮称）』などはいつになるのやら…。

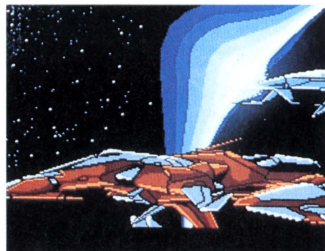
ビデオのようにエッチならいいなあ♡

ライトスタッフ

PC-98版の『アルシャーク』はもうすぐ発売になる。

しかし、肝心のPCエンジン版はどうやら来年の夏頃になるらしい。先はまだまだ長そう。

そこで、今回はPC-98版の写真を使って、どういうゲームになるのか見ていこう。

オープニングビジュアル

ゲーム進行の基本画面だ

画面はパソコン版。ＰＣはまだ

アスク講談社

先月号のこのコーナーで紹介した『太閤記』も徐々に仕上がってきている。ただ、発売が秋頃という話なので、全体が見えてくるのは夏頃になりそう。

アスミック

現時点ではなんとも言えない。ただ、企画だけは出ているとのことなので、突然発表することも!?

エイコム

現時点では予定はない、という話。突然の発表を心待ちにするしかなさそうだ。

クリーム

「企画はあるのですが…」と言葉を濁す同社。決定する日が早く来るのを待とう。

工画堂スタジオ

現在、新作を企画中ではあるが、まだ発表できる段階にはなっていない。ジャンルさえも不明だ。

ココナッツジャパン

ＨＵカードの『パチ夫くん十番勝負』は、次号で画面写真を公開できそう!?

サリオ

相変わらず次の作品は未定だ。しかし、いろいろと企画は上がっているらしい。

サン電子

独特の世界を作りだした『マンホール』。今すぐ次の作品を期待するのは無理というもだろうか？

T. S. S.

年１本、という話なので次の作品は来年にならないと出ないのかもしれない。

データイースト

あらゆる機種でソフトを発売している同社。しかも『サイレントデバッガーズ』が発売されたばかりなので、次のソフトはまだ先。

トンキンハウス

秋の発売を目標に開発中のものがあるそうだ。しかし、まだ発表することはできないらしい。

ナムコ

なにやら隠しダマがありそう。いろんな方面からあらぬウワサは立つのだが、本当は…。

パック・イン・ビデオ

残念ながら、未定のまま。ただ、開発中の作品が１本あるそうだがタイトルはまだ発表できない。

ビデオシステム

パズルゲームを制作中ということはわかっているが、どういったものになるのかはわかっていない。

ヒューマン

現在新たなソフトを開発中とのこと。近日中に発表できると思うので、もう少し待っていてね。

ホームデータ

現在ラインナップされているのは『ホームデータの囲碁（仮称）』のみ。発売はまだ未定。

マイクロキャビン

パジトノフ氏制作のパズルゲーム、『ハットリス』の発売は5月の24日に決定した。

メディアリング

『スパイラルウェーブ』と『トイレキッズ』を発表した同社。発売にはもう少し時間がかかる。

UPL

『ゴモラスピード』以降ごぶさたのUPL。現時点では次なるソフトは未定とのこと。

ユニ・ポスト

アクションパズルゲーム『サーカスライド』が発売されたばかりの同社。次の作品はシューティングゲームになるとのこと。こちらも前作同様、書店での注文販売になるらしい。

ⒸTENGEN LTD. ・MIYUKI&MIYAKO/NCS.・ライトスタッフ

PCエンジン
ユーザーの
ための
周辺情報&
投稿コーナー

READER'S LAND

今月からレイアウトを一新！ 新企画の募集もスタートして、どんどん内容も充実させていきますよ。また、今月は、ハード関係の情報もたくさん集めましたよ。

★読者の投稿のページ
読者の声 ユーザーサイド
おいらのゲーム評／
おいらのハード評／
みんなのイラスト／
自慢の攻略法／
質問に答えますぜ／
ほか

★PCエンジン周辺情報
インフォスクラム
イベント／
新製品／人物図鑑／
円丈のゲームを斬る！／
CD／VIDEO／
BOOKS／
ほか

★新作ソフトの
売れ行き情報
PC ENGINE HIT CHART

★アンケートでプレゼントが
当たる？
読者プレゼント

イラスト・冨士 宏

読者の意見でゲーム業界を変えろ!

読者の声 ユーザーサイド

おいらのゲーム評

ゲームソフトに対する意見を自由に発表してねっ

イースIII ワンダラーズフロムイース ハドソン '91年3月29日発売 8000円 CD-ROM

ボスが強い

不満はあまりない。まず、音楽がすごくいい。イメージにあった音楽、ゾクゾクしてきました。「ティグレーの採石場II」などの音楽は最高です(ちょっと怖かった)。それにアドルの攻撃方法などが好きです。チェスターの性格がよくて正義感もあった。特にエンディングでのチェスターの行動には泣かされた。

ここまではいいことばかり書いた。しかしいいことばかりではない。まず、ボスが強い。アイテムがないと勝てなかったと思う。僕が下手だったからだろう。イスターシバ、ガーランドなどに悩まされた。イスターシバの場面では、オレンジ色の球に邪魔され、ガーランドは、大して強くなさそうなのに強かった。しかし、ガルバランは簡単に勝てたし、ギルディアスも弱かった。ところがバレスタイン城で出てきた番犬は強かった。炎のようでカッイイ。こういうところがいい。

(神奈川県/乱馬½・12歳)

★たしかに、このゲームの音楽はすばらしいよね。その場、その場に合った音楽は最高だよね。

とにかく面白い

僕はCD-ROM²を最近買ったので、とりあえずこの『イースIII ワンダラーズフロムイース』を買ってみた。CD-ROM²超大作などと言っていたので、「本当かねー?」と思ってやってみた。とても面白かった。それにCD-ROM²のすごさに感動した。買って良かったなぁと思った。しかし、やりすぎたのだろうか、3日でクリアしてしまった(まあ9時間から10時間くらいかかったが…)。というわけで、短すぎると思う。それに少し不満なところがある。まず第1に、スクロールがおかしい。このゲームは、一番遠くの景色が1㎜も動かない。これは変だと思う。第2に、アドル、ドギ、エレナの顔が変わる。オープニングのとき、「アドル、出発の前ってのはいいもんだな。上がってこいよ!」のとき、アドル、ドギ、2人ともすごくかっこよかった。それにエレナ(だと思う)もかわいかった。しかし、エンディングのときは違った。アドルの顔はポヤーっとしてしまったし、ドギも変な顔だった。そして、エレナはおばさんのようだった。第3に、これは仕方がないのかもしれないが、ボスの部屋などに入ったときに、画面が黒くなって、しばらく何も起きなかった。画面の切り替わりが遅い。PCエンジンならそんなことはない。そして最後(第4)に、ガルバラン(最後のボス)がダサイ! あまり強くないし、技も大したことはなかった。最後のボスなんだからかっこよくしろよ! 強くしろよ! 技増やせよ! 「炎を呼ぶ、その腕」などと言っていたのに炎なんて出ない! まあそんなこともあったが、このゲームは、グラフィックも最高にいいし、サウンドも最高だ! 操作性もいいし、内容もよかった。とにかく面白いから、みんな買ってみて。

(北海道/チェスター・12歳)

★最後のボスが弱すぎるゾ! というような内容の意見は他にもたくさんきていました。

やはり売ってない

そう、あれは12月のことであった。大方の予想どおり"延期"することが判明した…。

たしかに、あの時期はどの雑誌を見ても紹介されているのはビジュアルシーンだけで、肝心のゲーム画面が出てないのは変だと思っていたのだが…。それから3ヵ月待ちに待った『イースIII ワンダラーズフロムイース』の発売である。前評判どおりのオープニングデモのすばらしさ、グラフィックもキレイだし、何より前作以上に深みを増したドラマ演出。内容面では、非の打ちどころのないゲームに仕上がっています。さらに、『イースI・II』の時も驚いたのだが、あのデモの長さ! 一別にデモの長いゲームなら、どこにでもあるが、私の驚いたのが2分もあるデモをノーアクセスでやっているところ! 普通(他の会社が出しているCD-ROM²のソフトを見てもらえば分かるが)2分間もビジュアルデモをやっていれば、その間に1回や2回は、データ読み込みのアクセスが入ってくるはずである。それを最初のアクセスだけで、済ましてしまうとは…。"恐るべしハドソン"といったところだ。

しかし、これだけ褒めちぎっても不満はあります。何だ、あの多重スクロールは! あれはいくらなんでもひどすぎる。ゲームが始まる直前の、デモンストレーションでの柱の三重スクロールは、何かぎこちないし、おまけに、変なスクロールをするところがある(特にレドモンド街の中! あれは絶対に変だ)。ひょっとしたら、わざとパソコン版と同じようにしたのかと思った。だが、いったいどこにそんな必要性があるのだろうか。いや、ない。2、3ドット、スクロールしてもちっともうれしくないし、ただ単に、見にくいだけである。そこまでしてなぜ、多重スクロールにこだわるのか、いまいち理解できないなぁ。

全体を通じて言えることだが、あまりパソコン版にこだわらず、もう少しハドソンらしい大胆なアレンジをしてもよかったのではないでしょうか…。

(愛知県/しょーとたいむ・?歳)

★そう! あのビジュアルデモの長さ。しかも2分間もアクセスなしで実行してしまうなんて… まさに"恐るべしハドソン"だね!

期待していた

『イースIII ワンダラーズフロムイース』を買ったんです。プレイしました。クリアーするのに、4時間もかかりませんでした。

エンディング、パソコン版と比べると悪い。あの曲、私、好きなのになぁ。思い出してみると、オープニンクも良くはなかった。もうあのビジュアルには、あきたなぁ。

私は、期待していたんです。でも、多重スクロールがとってもガタガタしていて、MSXやPC-8801シリーズみたいだと思ってしまいました。音楽も変なのが時々あるし…。しかも、あれでアクション? って思ってしまった。もうちょっとアクションとしてのツメの部分が甘いかな、と思ってしまった。

(東京都/森尾曜子・17歳)

★パソコン版と比べると戦闘シーンの迫力など見劣りするかもね。でも仕方ないかもね。

みんなのイラスト

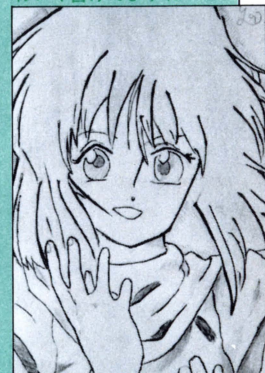
今月の美！賞

山口県／ルシフェル・18歳の作品

○これは『ワルキューレ』ですね。うん、何とも言えない雰囲気が漂ってきてきてコリャたまりませんね

○大分県／土筆・16歳の作品。太郎とキャピ子が仲良くツーショット

○東京都／服部秀彦・16歳の作品。これは『忍者ウォーリアーズ』ですね。怖い感じがするな～。

○新潟県／雑賀達也・14歳の作品。あどけない表情、特に目の部分が、かわいく書けてますね

マンホール

サン電子'91年3月22日発売
6500円 CD-ROM

楽しませてくれる

最初に言っておく！『マンホール』はパッケージにも"for Children of All Ages"とあるように、子供、しかも低年齢の子供向けのゲームである。いや、ゲームと言うより教育ソフトと言った方が正解かもしれないだろう。

アメリカの子供向けテレビ番組で、「セサミ・ストリート」と言うのがあるのを御存知だろうか。このゲームのコンセプトは、あの番組にとても似ている。すなわち、子供の好奇心を誘い、自然に日常生活における基礎を身に付けさせようというものである。画面上にある様々なモノを好奇心を持ってクリックすれば、それぞれが適当な反応を示し、プレイヤーは新たな好奇心をかきたてられる。そして、次々と試していくうちに何かしらの知識が頭に残るようになっているのだ(それは、子供たちにとっては、「電球は、スイッチに触れればつけたり、消したりできる」といった簡単なことかもしれない)。そう考えてみると、このゲームがいかに細かく、そして深く考慮された教育ソフトであるかということが分かる。アメリカの幼児教育のすばらしさを見せつけてくれる。

けれど、これからマンホールを買おうと思っている人は、がっかりしないでほしい。このゲームは子供向けだと言ったが、決して「子供だましのチャチなゲームだ」という意味で言ったのではない。あなたが、子供のように純粋で好奇心一杯の心を持っていれば、このゲームは美しく素晴らしい冒険と、ちょっぴり気のきいたジョークで、あなたを楽しませてくれるはずであるだろう。

というわけで、僕はパッケージにある"for Childlen of All Ages"をあえてこう訳したい。「すべての子供たちと、子供のように純粋な心を持ったすべての大人たちへ」と。マンホールは、年齢を問わず誰にとっても有益なソフトである。(神奈川県／ウォールラス5世・18歳)

★"for children of All Ages"というのは、もともとが「すべての年齢の人たちへ」という意味なんだけどね。

しあわせな気分

このゲームをやってみて、「これだ！」と思った。何が「これ」なのか分からないけど、とにかく「これ」なのだ。プレイしていて目からウロコが落ちるような思いである。

『マンホール』はストーリーがなく、目的もない。ただ自分の好きな場所をクリックするだけのゲームなのだが、これが面白い。今まで全くなかったタイプのゲームだと思う。自分の行動しだいで、いろいろ不思議な世界にトリップできるのだ。ドハデ過ぎない音楽や、英語のメッセージも「マンホール」の世界にマッチしている。どうせなら、ナレーションも英語にすれば、もっと良かったのに…。

この『マンホール』は、アドベンチャーやシミュレーションなど、現在存在している数多くのジャンルの、どれにもあてはまらないゲームだと思う。あえていえば、"別の世界で自由に遊べるゲーム"といったところだろう。

『マンホール』をやってもすばらしい感動はあまりないけれども「しあわせな気分」になれます。(富山県／びっくりこき麿・18歳)

★ナレーションを英語にすると、字幕を出さなきゃいけないね。

飽きがこない

このゲームは、おそらく"とてもつまらない"というのと"とってもおもしろい" という意見に分かれると思う。僕はいいと思う。単に、だらだらやっていても、クリックしようと思うところには、必ずといっていいほど、イベントを用意してあるので、あきることがない。

しかし、CD-ROM²の540メガバイトを完全に使っているのか、と思うほど世界が狭い。一度(2～3時間)、プレイしただけで、大体の地理関係が分かってしまった。これでは、あまり面白くない。初めてこのゲームをプレイするときは楽しいけれど、2度3度と、繰り返しプレイすると、プレイする気が無くなってしまう。

この『マンホール』は、CD-ROM²に進んでいってもらいたい方向のゲームだと思っているので、これからも、このようなタイプのゲームを作っていってほしい。

この文を読んで、このゲームに興味を持った人は、『マンホール』の世界に入れるかもしれない…。

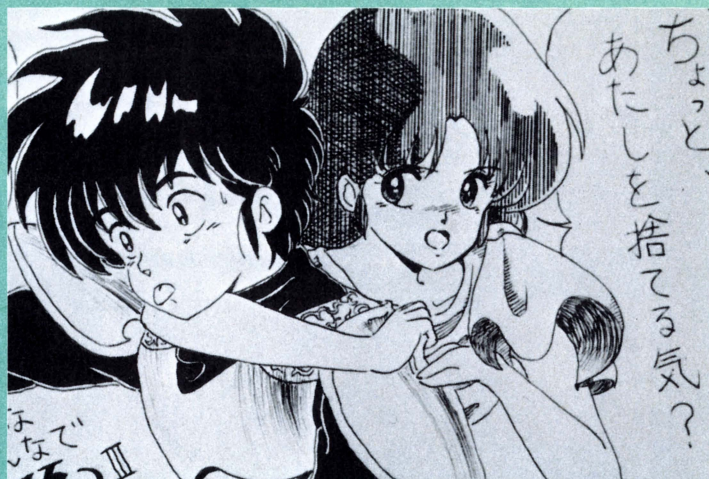
(埼玉県／wizard・16歳)

★世界が狭いという意見は、多いですね。私も、そう思います。

あっけなかった

2月号の記事を読んで、なんだかよくわからなかったが、とりあえず新しいもの好きの僕は、発売日に買ってしまった。さっそくプレイしてみるとタイトルどおりにマンホールがでてきて、そこから不思議な世界が広がっていた。たしかに、こんな世界があったらしあわせかもしれないけど、わざわざ買ってやるには、ちょっとあっけないような気がした。(秋田県／ベリーグッド満天・19歳)

◎向剛志・17歳の作品。"ミス・リリア"に輝いた杉本理恵ちゃんですね。よく特徴をとらえてありますね

◎三重県／沙羅・？歳の作品。『ドラゴンセイバー』は人気が高いんですよね～。発売はいつかな…

◎東京都／プロント大将・？歳の作品。リリアがアドルに迫っているシーン。実際のゲームでこんなシーンがあってもいいかもしれないなぁ

プロ野球 ワールドスタジアム'91

ナムコ'91年3月21日発売
5800円 Huカード

最高のデキ

この『ワースタ'91』はただ選手たちのデータが新しくなっただけではなく、PCエンジンのマルチタップを利用した4人同時のプレイが可能となった。そのために今まで友達4人とかでプレイするときにはパッドを手渡していたのだが、その手間がなくなった。しかも今度は守備もピッチャーを含む内野手を操作するヤツと、キャッチャーを含む外野手を操作するヤツに分担できるので、いつも全員が試合に参加できるようになったのは嬉しい。しかも奇数人数でもプレイできるように、片方だけ1人で、もう片方だけ2人でプレイできるなど、いたれりつくせりな機能が満載。

またゲームの内容もファミコン版の『ファミリースタジアム'91』にあわせて好調なバッターはバッターボックス内でバットをグルグル回したり、ネクストバッターズサークルに人がいたりと、細かい演出も過去最高のデキ。これでファミコン版しか持っていない友達に自慢できるね。

（静岡県／三見麻理子・22歳）

★多人数でプレイできるようになったのはうれしいですね。一人で閉じこもらず、友達をいっぱい呼んで大勢で遊ぼうね。

感動の嵐

もう感動の嵐／　あの『ワースタ』が4人でできるなんて／　しかも3人でも遊べるなんて、ナムコもちゃんと考えてるなぁなんてしみじみ感動しちゃったりして。でも4人でプレイすると、相手が外野フライを打ち上げたりしたときに中継プレイで「俺は関係ないや」なんてボーっとしていたら、「ピッチャーはお前だろ？」なんて言われて気がついたときにはもうランナーがホームインしていたなんていうことだらけ。もしかしたら1人で操作したほうが強いのかも知れない(笑)。

ところでこの『ワースタ』のシリーズ。毎年データが変わる度に大した変更もなく発売されるなんて、ナムコとしてはおいしすぎるゲームなのでは？　その分、ファミコン版は安い値段で提供してくれているのだから、PCエンジン版もお買い得な価格設定にしてくれればいいのになぁなんて切に願う今日このごろでした。

（岐阜県／さんちゃん・27歳）

★確かに最近のPCエンジンのソフトはみんな高価格化が進んでしまい、中には1万円を超えるソフトも出てきてしまいました。低価格というのも、ゲームの魅力の一つだと思うのですがね…。

不思議な気分

こんなタイプの野球ゲームは初めてプレイした。だって、共同しながら野球をするんだもの。サッカーならともかく、野球だよ…。でも、これがハマってしまった。不思議だ…。

（神奈川県／タイソン）

★それでどうするの……。

ゼロヨンチャンプ

メディアリング'91年3月8日発売
6900円 Huカード

いいゲームだ

このゲームは今までのレースもののゲームと違い、ハンドリングやスピードコントロールでゲームをするのではなく、ギアチェンジのみでレースに勝つという、「ゼロヨン」を舞台にしたゲームだ。自分で実際に自動車を運転し、シグナルGPなどに燃えたことのある人ならこのゲームは最高のものとなるだろう。何しろ登場する自動車は実名だし、自分が乗っている車や憧れの車でレースができるのだから。しかもクラッチを切ってシフトするという新しい目のつけどころにも敬服してしまう。

また、レース以外の遊び部分でも警備員のバイトの途中で「メタル泥棒」が登場したりと、まさに「かゆい所に手が届く」ってなくらい、いいゲームだと思います。

（神奈川県／Xie・21歳）

★あのエッチ♡なグラフィックなど、遊びの部分の完成度もかなりのものですね。クルマに興味がない人も気に入ると思いますよっ／

泣ける内容

ただのレースゲームだと思ったら大間違い。途中に展開するストーリーは感動モノだぜいっっ／

最初にゲームセンターで出会う女の子が銀行の窓口だったり、応援に来てくれていた女の子と仲良くなって部屋に連れてくると行動を選択できたり。四天王の中には女の子をナンパしてくるヤツに、色仕掛けで迫ってくるイロっぽいお姉ちゃんまでいたりと個性豊かだし。そしてキングとの対決では実は自分のマシンをチューニングしてくれたガンさんとキングは実は親子だったという衝撃の事実が…。キングに勝ってもそのあとのストーリーで泣かしてくれるし、とにかくいいゲームでした。

（広島県／日本一のBONGA WANGA男'S TOUR・22歳）

★たしかにいいゲームだよね。

●神奈川県／小茶子もんじ・17歳の作品。これも人気の高いリムちゃん。ウインクしていてかわいいな

●東京都／耳から豆腐・18歳の作品。うぉ〜、すっごくキマッているね。タイトーさん！　出すしかないよ

●神奈川県／川瀬由唯・？歳の作品。アリスが、さらに小さくなったみたい。でもアリスのファンにはたまらないかも？

●神奈川県／たーきー宇田川・15歳の作品。この笑顔！

三国志 英傑天下に臨む

ナグザット'91年3月21日発売
8800円 CD-ROM

新鮮さがない

三国志演義のファンである私にとって、最高の『三國志』のゲームは光栄のもの、しかも一番最初にでたパソコン版だと思っていたし、今でもそう思っている。

だからと言って、このゲームが最低だというわけではない。ナグザットと光栄では、コンセプトがあまりにも違い過ぎるからだ。私がこれから述べるのに対し納得のいかない人もいるだろう。しかしながら、人それぞれ、こういった意見を理解して欲しいとは思わないが、認識していて欲しい。

このゲームには新鮮さが感じられない。これは見た目のことではなく、もっと本質的な、内部の、つまりゲームシステムのことである。それが一番強く感じられるところは、ゲームの半分は占めると思われる「戦闘シーン」だろう。各武将に与えられた兵士の動き、これはナムコのファミコン版『三国志』である。しかも、某誌では「一騎打ち」で「牽制」やら「捨身の攻撃」やらある、と書かれていた(市販されたものには無かった)が、これは正真正銘のファミコン版のリメイクになってしまうところだった。

ほかにも、武将のパラメータが変わり過ぎるという点もある。実際、ファミコンのものも武将のパラメーターが大きく変化し、武将の個性がなくなり、武将への思いが薄れた(最近、某ファミコン誌で裏技の名人?が「趙雲」を絶賛していたが、そんな思いはマッタクなくなる)。人間努力してこそ向上するものの、いくらなんでも、金を使えば使うほど能力が上がるのは、あまりにも度が過ぎている。かなり飛躍すぎるが、現代社会で理想とされる形を浮き彫りにしたかのような気がする。

しかし、悪い部分ばかりでもない。オープニングのビジュアルシーンで、『三国志』ファンでも知らない人も多い、三国志時代の遠因となった「黄巾の乱」の説明。その後、各英雄ごとのオープニングは感動を覚えた。

しかし、何といっても最高なのは、オープニングの2周目の関羽、張飛ときて、そのあとで「黄忠」とくる。これが憎い(いい意味で)。普通なら、某誌の裏技名人のように趙雲なのだろう。とにかく、今もなお生き続けている「黄忠」にスポットを当てたのはサスガだ。

(福島県／一筆五万・19歳)

★すごい思い入れだね。

クイズアベニュー

NECアベニュー'91年2月15日発売
5800円 CD-ROM

気にいった

はっきり言ってしまえば面白かった。特にクエストモードが気にいった。画面上のキャラクタがチョット遅れて不気味に話かけてくるところがな何も気に入った。

(神奈川県／チャーリー豊・20歳)

★クエストモードは楽しいよね

放心状態になった

とにかく最後がひどすぎる／ゲーム中に出題される問題は、難しく出題数も多くていいのだが、キャラクタはみんな一枚絵で、声優とキャラクタのセリフがあっていない。これじゃ質より量だ／

そして、最も許せないのが、最終のボスを倒し、姫を救い出したあとで、姫のクイズをやった。その結果負けてしまい「コンティニューすりゃいいか」とプレイを続行してみたら、姫を救い出す前のところから始まった。せっかく姫を救い出したのに〜。そのときは放心状態になりかかった。

(長野県／すもうくそ・16歳)

★もう一度ゲームが楽しめると思えば、なかなかのモノだよ。

煮詰めが足りない

ここ最近、まとめてCD-ROMのクイズゲームが出たが、その中では一番アニメっぽい演出だったと思う。というのも、声の出演がみんなどこかで聞いたことのあるような声ばかりで(「うる星やつら」のランちゃん)、なかなかよかった。でもその分、声優さんが使い回しというか、顔が違うのに同じ声というのにはちょっと…な感じ。無理して声優さんを使わずとも、NECアベニューの社員の人でもスポット出演させれば良かったのに(『ダウンロード2』では広報の人の声が出ているという噂だしね)。

クエストモードもまぁ発想としては面白いのですが、何か煮詰めが足りないというか、ただのパロディでしかないんですよね。もっと新しい要素というか、クイズ以外の部分でも面白いと思えるようなものを盛り込んで欲しかった。このままではクイズゲームで余計なことをしているだけなんだもの。もっと「解きたい」と思える演出や要素を盛り込んでくれないと。

最後に。これの『II』を出すときには安易な問題数を増やしただけなんていうのはやめて下さい。

(宮城県／三輪さんちゃん・27歳)

★クイズを解くという単調な作業が楽しいんだよね。

おいらのハード評

ゲームのみならず、PCエンジン全般への読者の批評

ウルトラボックスの可能性

現在、CD-ROM²と言えば「アニメーション」だの「生音声」だの、みんな同じ方向にしか走っていませんよね。Huカードでも出せるものでもわざわざCD-ROM²で出してオープニングデモを付けてみたり(しかもけっこう手抜きのものが多いのは…)。確かに半導体が高騰化している現在ではCD-ROM²で発売したほうが安価で済むということもあるでしょうし、NECの発表ではCD-ROM²の普及率はPCエンジンのハード2台に1台(本当かよ?)だそうで。一応、『ウルトラボックス』のように新しい試みをしたものもあったんですが、やはりマガジン形式の「使い捨て」というコンセプトを理解してもらうには4800円という値段は手を出しにくいようですし。

(兵庫県/甲子園恋物語・21歳)

★CD-ROM²の出荷台数は、公称数から計算すると4台に1台というのが正しいようです。今後、新システムなどのウワサもあるし、どうなりますか?

CD-ROM²の価格設定

CD-ROM²自体のハードもかなり低価格化を進めたのだが、耐久性は低いし音質は悪い。それだけやりながら5万円オーバーという価格は子供はもちろん、大人でも手を出しにくい価格になっていると思います。もちろん、それなりの価値のあるハードだからこそこれだけ売れているんでしょうけどね。それにしても最初はCDプレイヤー部分とインターフェイスユニットを別売していたなんて、正気の沙汰とは思えません。

(神奈川県/ことちゃん・18歳)

★読者の中にCDプレイヤーだけ先に買って困っているという投書も来ていましたっけ。

やっぱこれかな?

CD-ROM²が発売されたとき、いつかは来ると思っていました。そう、CD-ROM²によるアイドル。それもゲームから生まれたアイドルの誕生する日が来る、と。『NO・RI・KO』や『鏡の国のレジェンド』『迷宮のエルフィーネ』などのアイドルゲームはいくつか発売されましたが、やはり決定版は『みつばち学園』でしょう。CD-ROM²はこのゲームのためにある、と断言します。普通のアイドルなら写真集やらビデオにCDと、いろんなメディアがありますが、「みつばち」たちは「僕たちだけ」のアイドルなのです。マイナーだからこそ親近感が生まれ、「いつかはこの娘に会えるかも?」なんていうわずかな期待も生まれたりするワケですよね。そして何よりも感動したのは、マニュアルの一番後ろに書いてある、「みつばちとディズニーランドでデートできる」という企画/　涙出ちゃいますよね。

ハドソンの技術力と資本力、そして企画力の3つがあったからこそ実現した、「実在アイドル」の「生声」の「ディジタイズ映像」。これはもう、完璧でしょ?　何で売れなかったのか不思議なくらいですよね。確かこれってば原作があったはずですから、版権のある2年以内に『みつばち学園II』を作ってくれればきっとCD-ROM²の未来も明るいでしょう。

(東京都/いっくん・22歳)

★先月も『みつばち学園』に対する意見を書いてくれた人ですか?何で「おいらのハード評」なのか分からないくらい『みつばち学園』のことしか書いてないんですけど。このコーナーは投稿が少ないので、もっとハードウェアに関するツッコミを入れた手紙をお待ちしていま〜す。本当によろしくね(困)。

自慢の攻略法

自分で発見、開発した攻略法を世の中に広めてみよう

F-1 CIRCUS

自慢でも何でもないのですが、フェニックスサーキット場に置かれているタイヤバリアーの数を数えてみました。なんとその数1070個もありました。このネタ前にありましたか?　なかったら努力に免じて載せて下さい。(神奈川県/H・ARUIMURA・15歳)

★載せました。1万円くれるなら俺も数えるけど。恐るべし/

テクニカルコースではウイングが壊れてもそのまま走り続けていれば、どうせみんなスピードが低いのである程度の順位は取れる。しかもスピードが遅い分、減速せずにコーナーを曲がれるのでコーナーの突っ込みなどでは他車を抜くことだってできるのだ。

(愛知県/TORA・27歳)

★まあ悪い順位なら前のコースまでのパスワードでやり直せばいいことなんですけどね(笑)。

イースIII

ガルバランと戦うときの装備はFLAMEソードにバトルアーマー。バトルシールドにパワーリング、薬草。そして真ん中に行ってジャンプ切りでダメージを与える。ここでアミュレットはずぇ〜んずぇんと言っていいほどムダ/　使わなくて結構。そしてガルバランが降りてくるとヘンなものが上から降ってくる。これはけっこうダメージをくらうのでジャンプして避けながらダメージを与えよう。なるべく短期決戦がいい。なぜかといえば、しばらく時間が経過するとガルバランがバリアを張るからだ。これは大ダメージをくらう。

(東京都/石井和也・13歳)

★イースIIIに関してはかなり多くの人から必勝法が寄せられました。今回はそんな中から最後のボスの倒し方を選んでみましたが、これでエンディングも夢じゃない?

新企画スタート

ここは新企画の情報をお伝えしようとするコーナー

テーマ別イラスト

「みんなのイラスト」のようにジャンルを問わないイラストではなく、同じ条件のものを書いて、より上手く、よりインパクトの強いイラストで競い合ってもらいたいのが「テーマ別イラスト」だ。

栄えある第1回目のキャラクタは人気者『ボンバーマン』。さ〜早くもいろいろと考えているね〜。それだよっ/　今、頭に浮かんだその絵/　早く消えないうちにハガキに書くんだー/　書いた?　書いたね?　よ〜し、それをポストへ入れましょう…。

テーマ
キミがボンバーマンなら?

テーマ別評議会

ここも「おいらのゲーム評」のようにメチャクチャなジャンルじゃなく、決められたテーマを、みなさんでトコトン話し合ってほしいんだ。第1回目は『イースI・II』に決定。参加まってるぜ/。

テーマ
イースI・II

おいらのキャラクタ評

お待ちかねのコーナー?　キミの思い入れのあるゲームのキャラクタを書いてくれ。あまり脚光の浴びていない、お気に入りのキャラクタを読者のみんなに紹介してあげるのもいいぞ。

質問に答えますぜ

今回はCD-ROM²に関してメーカーさんに聞きました

Q CD-ROM²のシステムカードのVer.2.1が欲しいのですが、システムカードだけ売っているのですか。

A 「システムカードV.2.1」〔AV-SC1;標準価格4800円(税別)〕を別売しております。

Q 僕は以前お金がなかったので、とりあえずCD-ROMドライブだけ買いました。最近お金ができたので、インターフェイスユニットを買いに行ったのですが、インターフェイスユニットだけでは売れないと言われました。なんとかインターフェイスユニットだけ手に入りませんか。

A 以前は「CD-ROMドライブ」(CDR-30)と「インターフェイスユニット」(IFU-30)を別々に販売しておりましたが、まだ「インターフェイスユニット」および「CD-ROMドライブ」の単体商品は当社に在庫がありますので、インターフェイスユニットだけをお店で注文してもらえれば取り寄せになりますが、購入できます。

Q なぜか、CD-ROM²がリードエラーを起こすのですが、何とかならないですか。

A リードエラーの原因はいろいろな場合があり、はっきりしたお答えができませんが、ドライブのピックアップ（光の反射を読み取る装置）や、CDディスクの汚れが原因していることが多いようです。一般市販品のCDクリーナー等を使っていただいて、CDディスク等をきれいにしていただければ、リードエラーは減少すると思います。

それでも、リードエラーが多発するようでしたら、機械の故障が考えられますので、お買い求めになったお店か、最寄りのNECサービスセンターにご相談ください。

Q CD-ROM²のセーブできるデータが少なく困っています。大容量の「天の声アダプタ」とか出ないでしょうか。

A バックアップメモリ自体の容量を増やす予定はありませんが、バックアップメモリの内部のデータを別の場所で保存できるような機械を検討しています。

Q CD-ROM²のソフトやドライブの寿命はどれくらいですか。

A 寿命は一概に何年と言えませんが、取扱説明書に書かれているような直射日光、高温、多湿を避けた状態でご使用、保管いただければ寿命を気にすることはございません。

★今回の「質問に答えますぜ」は、ハガキの多かったCD-ROM²についての質問を、日本電気ホームエレクトロニクスの商品企画室の方に答えていただきました。今後も質問があればメーカーに聞きますぜ。

CD-ROMの今後の世界

前号でCD-ROM²やシステムカードの新バージョンの予想をしてみたが、けっこうこれが手応えありなのだ。といっても口のかたいNECホームエレクトロニクスから公式に発表されたわけではないが、裏情報として密度の濃い予想をさらにしてみようと思う。まず6月上旬に千葉県・幕張メッセで催される「おもちゃショー」での出品はほぼ確実とみていい。価格は新システムカード(RAM搭載)が1万円前後になりそう。仮称は「スーパーカード」。新CD-ROM²(これは「スーパーロムロム」か?)についてはどうも現行のタイプとはちょっと違うものが出そうな雰囲気。といっても、あのシャトル、コアグラ、SGといったシリーズ的な発想とは違うはず。あれはハッキリ言って悪評が高かったのがその理由。とすると考えられるのは、マイナーチェンジなら「フロントローディング型」、またインターフェイスユニットとCD-ROMドライブがくっついた「一体型」か? 一体型はさらにPCエンジン本体をも一緒にしたものも考えられなくはない。というわけで、価格の予想はつきにくくなってしまった。

もうひとつ、PCエンジン本体にも動きがありそうだ、という情報も入ってきた。シリーズの中心である通称コアグラのバージョン2が出るらしい。これは16ビットマシンのウワサはまったくなく、8ビットCPUのグレードアップか、RAM増量か、はたまた内部をいじらず低価格にするか、という辺りだろう。これも「おもちゃショー」出品が濃厚。

話は変わって、NECホームエレクトロニクスでソフト制作をするという情報が入った。パーソナルプロダクト事業本部商品企画部長の後藤富雄氏からのコメントでは、年内に1本、ひょっとしたら発売される?「サードパーティさんではなかなか挑戦できないようなモノを、当社でリスクを負いながらユーザーのみなさんにご提供していきたい」とのこと。CD-ROMを含めて、今後、年数本を発売する計画が進められている。

新ハードの動きというものは、えてして対応するソフトの動きから推し量ることができるもので、その意味では次号でアッと驚くナントカのスーパー情報を掲載できるかもしれない。いずれにしても、さらにつっこんだ情報を提供できるよう、指きりげんまんしよう。

○バージョンがちがうと画面の方も変化するんだね

○CD-Gは、V、2.0以降で対応。こんなヴァージンアップもある?

手紙を募集してまっせ

わが編集部ではあなたのハガキをお待ちしています。

●プレイしてみたゲームに対する意見。「良かった～」や「なんじゃこりゃ」など何でも言いたい放題の「おいらのゲーム評」。

●「あんたにコノ技ができる?」とおもいっきり自慢してほしい「自慢の攻略法」。

●サイドビューの絵を書いてくると掲載される確率がムチャムチャ高い「みんなのイラスト」。

●「イースI・IIについてとことん話しあいたい」と思っているキミは、「テーマ別評議会」。

●「オレがボンバーマンだったら…うっひひ…」と笑みこぼしているキミには「テーマ別イラスト」。

●「時代はパチ夫くん」と言い張るキミには「おいらのキャラクタ評」。

新企画でパワーアップ！ してきたリーダーズランド。住所、氏名、年齢、学年(職業)を明記して右の宛先に応募してください。

〒105
東京都港区新橋4-10-7
TIM PCEngine FAN 編集部
○○○○係

各種情報を大量にお送りします！

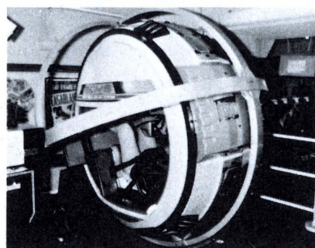
インフォスクラム

国際スポーツフェア'91で セガのF－1プレイランドを体験！

PCエンジンにはセガの業務用体感ゲームの移植作品は多い。そのセガの家庭用と業務用が合同で、毎年恒例の「国際スポーツフェア」の中にセガF-1プレイランドポールポジションというブースでアトラクション出展される。日時は4月28日から5月の6日まで。ただし、5月1日は休みとなっている。開場時間は全日10時から19時。

開催場所は国立代々木競技場とその周辺。セガのブースは代々木第一体育館の西側に設置されている。

主なアトラクション内容は、
○フォーミュラ・シミュレーション『スーパーモナコGP』
○CCDカートコーナー
○R-360『ラッドモビール』バージョン体感コーナー
○『ラッドモビール』デラックスタイプ4Pコーナー
○メガドライブ版『スーパーモナコGP』コーナー
○メガドライブゲームソフト・フリープレイコーナー
○ゲームギア版『スーパーモナコGP』対戦コーナー
○ゲームギア・アタックギャル隊　以上を予定している。

会場は左図参照のこと。開催期間中は大変な人混みが予想されるので、あしからず。

○これはR360の筐体。ラッドモビールバージョンは当日デビューする

○これはCCDカートの写真。体感スピードはかなりのもの

C. S. G. ユーザーズDAY で出展された新作ソフトを紹介

4月の7日、8日の名古屋を最後にC.S.G.は全日程を終了した。C.S.G.に参加した読者は知っていると思うが、新規参入して初めて耳にするメーカーや雑誌にも公表されていなかった新作ソフトのタイトルもいくつかあった。しかし、都合で参加できなかった、という読者のために、おNEWなタイトルや新規参入メーカー、気になるソフトの状況をお知らせしよう。

PCエンジンに関しては新規参入メーカーとしては、パルソフトというメーカーだけである。参入第1弾ソフトは『マジカルチェイス』。ほうきに乗った魔法使いが主人公のシューティングゲーム。新タイトルとしてはメディアリングの『トイレキッズ』の2本だけ。名前は挙がっていたが画面はまだといったようなソフトもあった。ハドソン夏のキャラバンソフト『ファイナルソルジャー』も画面がついに公開されたが、今回目立ったのはそれくらいだったようである。

C. S. G. での主な出展作は上のリスト参照のこと。今回参加できなかった人は6月のおもちゃショーや秋のC.S.G.に期待しよう。

出品リスト

ハドソン
- パワーイレブン
- ファイナルソルジャー
- PC原人II

メディアリング
- Super Cluster(仮称)
- トイレキッズ

日本物産
- F-1 CIRCUS'91

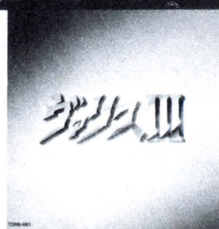
パルソフト
- マジカルチェイス

○会場はこのようにたくさんの人でにぎわっていた。背広姿の人もいた

○パルソフトの『マジカルチェイス』の画面写真がこれ

CD

ヴァリスIII

(東芝EMI／2800円〔税込〕)
CDGなるこのソフトはロム²のシステムカードの2.0以降があれば音楽と映像が楽しめる。

シュビビンマン1&2

(東芝EMI／2500円〔税込〕)
コミカルアクション『改造町人シュビビンマン』と『2』の音楽がセットで楽しめるアルバム。

Beep!メガドライブベストセレクション

(ポリスター／2400円〔税込〕)
雑誌「Beep！メガドライブ」の読者が選んだメガドライブ音楽のベスト盤。全9タイトル収録。

チームアイレム キャンペーンギャルコンテスト

「R-TYPE」や「イメージファイト」などでPCエンジンユーザーにも、おなじみのアイレムだが、バイクのレーシングチームを持っていて、8時間耐久レース(8耐)にも参加していることから、かなり本格的に取り組んでいることがうかがえる。発売予定の「レーシング魂」にもきっとプラス材料になるはず。その8耐でのもう1つの華といえばチームのロゴマークの入った大きなパラソルを持った「キャンペーンギャル」いわゆるキャンギャルとかレースクイーンといわれているお姉さんたちだね。アイレムが4月4日にそのキャンギャルのコンテストを行った。そのキャンギャルの一部を写真で紹介するので、今年の8耐でのチームアイレムをチェックだ！

右から3番目の人はライダー。キャンギャルじゃない。ちなみに。

まるで杉本彩風のヒョウ模様の水着とパラソルが決まっている。ハイ、ポーズ!!

シャープが業界最小で最軽量な電子手帳を発売

シャープが業界最小最軽量な(なんと99グラム)女性でも手軽に持ち運べるスタイリッシュ電子システム手帳「PA-X1」を発売した。シャープの電子手帳といえば、メモや電話帳、スケジュールなどが書き込めるほかに、ゲームを楽しむこともできる。テトリスやパズル、麻雀ならば外で電車を待つ間などのひまつぶしになる。また、すごくいい結果がでたときは、メモ機能を使って書き込んでおいて自慢したり、1人でニヤニヤするもよし。この電子手帳は29800円(税別)で発売中！

これが最小で最軽量の99gのボディの電子システム手帳。普段の生活に必要な機能を満載している

今月はテレホンカード、プロモーションビデオなど大放出だ！

今月からリーダーズランドのレイアウトもがらりと変わったということで、いつもより少し気合いをいれて読者プレゼントになるようなノベルティーを集めてみた。まずはアトラスの多人数でやるにはもってこいのクイズゲーム「クイズまるごとTHEワールド」のテレホンカードを5名にプレゼント。アイレムから「レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ」や「迷宮島Special」などが収録されたプロモーション用ビデオ「アイレムビデオインフォメーションVol.3」を10名に。映画の世界から5月下旬公開のアクション映画「死の標的」主演のスティーブン・セーガルのテレホンカードを5名にプレゼント。希望商品を1つ書いて5月15日までに送ってネ。発送をもって発表です。

これが「死の標的」のサインテレカ。選ばれし5名にプレゼント

このアイレムのビデオも一般の人には仲々お目にかかれないモノ

あて先
〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM
PCエンジンFANプレゼント係まで。

ルーム

(メルダック／3000円〈税込〉)

あの、ルーカスフィルムゲームズの「ルーム」のCD化。透き通った音楽を担当したのは、橋本一子さん。

タイトーチェイスH.Q.

(東芝EMI／2500円〈税込〉)

息づまるデットヒートが熱い、「タイトーチェイスH.Q.」&「S.C.I」のカップリングアルバム。

PUNK IT UP

(東芝EMI／3000円〈税込〉)

ことあるごとに話題になるラフィン・ノーズだが、そのラフィンの1年2ヵ月ぶりにリリースされる新作。

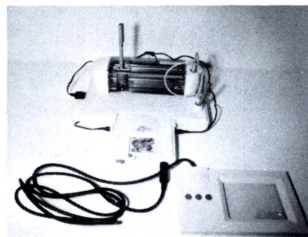
HOT SCRAMBLE

あのハードは今？

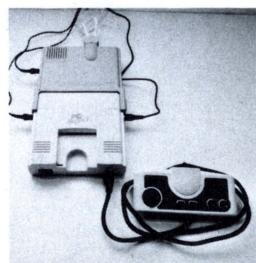
PCエンジン用拡張ハードとして発表されていながらいまだに発売されていない機器の状況についてレポートしよう。

まず、あのスーパーグラフィックス専用の大型ジョイスティック「パワーコンソール」だが、発売中止が決定。日本電気ホームエレクトロニクス商品企画室の話では、販売店からの受注がなかったこと、引いてはユーザーからの需要がなかったことが最大の原因だそうだ。発売中止でも困る人はあまりいないということね…。

つぎに、PCエンジンを通信端末にしてしまおうという「通信ブースター」だが、発売は未定。今後さらに仕様などを研究の後、販売を検討するとのことだが、実際発売されるかどうかは微妙。

幻の「パワーコンソーナル」対応ソフトである『バトルエース』

「イラストブースター」と「プリントブースター」は発売された

意外とマニアックな「通信ブースター」なのだが発売は未定のまま

こういう状況になるのは、最初からわかっていたような気もする。発売しなくて正解だろう…

人物図鑑

いわゆるこのギョーカイに関わる人物などを紹介するコーナー

アスク講談社　栗本和佳子

宣伝部所属　身長　163cm　体重　50kg　スリーサイズは秘密　視力　0.1か0.2

アスク講談社に入る前は出版社で営業をやっていたんですよ。(それも「流行通信」だそうだ)入社のきっかけはゲーム以外にもビデオの制作などいろいろとやっている会社だからです。ちなみにゲームの方は苦手です。でも嫌いではありません。

今、一番したいのは一人暮らしですね。趣味はバイクと写真を撮ることです。ちなみにバイクはホンダのVT-250です。車の免許も持ってるんですがペーパードライバーです。

休みの日は映画を観にいくかボーっとしています。

好きな男性のタイプは、なぜか大槻ケンヂだと社内で有名になっていますが本当は…？。

最後にPCエンジンの『太閤記』は絶対に面白いので、みなさん買ってくださいネ。

いつもは仕事をしている写真なのだが今回は撮影が編集部近くの桜田公園で行われたのであった

VIDEO

TVゲームの歴史〈ナムコ編〉①

(ポニーキャニオン／3800円(税込))

1978年以来ビデオゲーム界でファンを掴んでいるナムコ。このビデオには『ギャラクシアン』『パックマン』『ラリーX』『パックマン』といった初期の名作がバッチリ収録されている。

TVゲームの歴史〈ナムコ編〉②

(ポニーキャニオン／3800円(税込))

こちらの「②」の方は、今のゲーム文化を作ったといっても過言ではない『ゼビウス』を筆頭に『ディグダグ』『ドルアーガの塔』『リブルラブル』など収録のナムコヒストリービデオ。

炎の転校生

(ポニーキャニオン／各4900円(税込))

世界初のオリジナルレーザーアニメ「炎の転校生」が2枚同時に発売になった。制作はガイナックスが担当。ビデオシングルディスクも1200円で発売中。原作の島本和彦先生も声優として出演。

円丈のゲームを斬る！

6月号では人物図鑑にも快く出てくれたパソコン大好き落語家の円丈師匠。今月も辛口は健在だ。

今月編集部からこれをやってくれって送ってきたソフトを見て驚いちゃったよ。

のりピーの『鏡の国のレジェンド』／　グワァーン。ワシは47歳だヨ。それが、のりピーだもん。最初のりピーって聞いたときは、のり屋のピーちゃんかと思ったぐらいだぜ。もう、イヤ。

それでマニュアル読んだけど、のりピーの写真と歌詞カードがドデーン。どーゆーゲームなんだよ。ゲームの説明なんて申し訳程度しか載ってない。その中に「ゲームのポイント」ってのがある。〝3次元移動は、まるで本当にその場所に入り込んだよーな感覚〟って、こんなのゲームのポイントじゃねェ。ゲームの売り／　セールスポイントっつうんだヨ。

更にのりピーの曲が4曲。〝これらの曲の中にゲームを解く鍵がある〟ってホントかヨ。歌を聞かせるための作戦じゃねーのかヨ。そして、ゲームをロード。いきなりのりピーの歌／　もうオレ恥ずかしくなって下向いちゃったヨ。のりピーのファンは喜ぶけどワシャ情けない／　エ～ン、エンエン。泣いちゃうよ。ゲームの内容はのりピーのテレビを観てたらいなくなって、自分もテレビの中に異次元ワープして中世ヨーロッパへ。そこで、のりピーを探そうっていうのがあらすじ。ゲーム内容は、完全なアドベンチャー。世の中で一番嫌いなゲームが、このアドベンチャー。だってつまんねェんだもん。ゲームがジミだね。しかもゲームに行き詰まったときのアドベンチャーはホント悲惨。同じトコを行ったり来たり。地獄だヨ。ゲームはいきなり森の中。で右の道、真ん中の道、左の道、どれにしますか？　って表示。つまんねェよ。RPGみたいに十字ボタンでキャラ移動ならいいけど、めんどくせェ。

それから、なんだかんだやってると、ブランケットの村へ行って、そこでも〝右の家、真ん中の家、左の家、進む、戻る〟ってなる。ここが終わると、いよいよ悪い魔法使い「ダーナ」のいる館。

ここで勇者の鏡を4つ集める。この館の中だけがやっと3Dの十字カーソル移動で各室に入れる。全部がこれならいいんだけどネ。

アトは1枚絵の表示だもん。それで4つの鏡を集めて、いよいよ「ダーナ」との対決／　ここでコンパクトでのりピーを呼び出す。すると…のりピーが1曲歌う／　これが大事なんだ。この曲を聞くと、突然強くなって元気がわいてくる／　その元気で「ダーナ」を倒す訳だ。バンザーイ／　これでエンディングが、と思ったら甘い。ゲームはせいぜい前半が終わったトコ／　ガッカリ。だって、やってつまんねェんだもん。

それから恐竜の子供と知り合ってジャングルへ行って…ホンデもって森の中で迷子になって、もうヤメタだ。と、ゲームはここまでしかやんなかった。

森の中の移動は東西南北どっちへ行くか入力する。しかも、1枚絵があっての東西南北／　そりゃ、絵のマップでも書きゃ分かるだろうけど、それ程のゲームじゃねェもん。のりピーのファンに、こんなゲーム内容は合わねェんじゃねェのか？　グラフィックは、全体的に悪くないし、ていねいに作ってあるけど、問題のシナリオがこれじゃなァ。ゲームはまず、1にシステム、2にシナリオだ。その両方ともダメだもん。もう、カンベンしてくれよ。のりピーのゲームだったら、もっとカル～いのりの、ゲームにしなきゃァ。アドベンチャーは合わねェよ。

第一、なんで中世ヨーロッパを舞台にしたのか？　もっとテレビ局だの、現代の設定でも良かったんじゃないのかなァ。のりピーというキャラクタと正統派のアドベンチャーでは、どうやっても合わないと思うネ。

来月は、このテのゲームは絶対ワシはやらねーぞ。

4月号読者アンケート当選者発表(敬称略)

コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン

宮城／柳川孝一・16歳
福島／佐藤勇樹・16歳
／浦井貴弘・14歳
茨城／鶴ケ崎憲一・16歳
栃木／井上智嗣・15歳
群馬／藤倉友和・14歳
埼玉／鷹羽智仁・12歳
／大槻正治・15歳
東京／林浩司・14歳
／雨宮二郎・17歳
神奈川／村岡輝典・20歳
山梨／和田英明・14歳
／斉藤進・16歳
長野／井出季成・16歳
岐阜／小坂真一・15歳
／番直人・16歳
静岡／北村安貴・17歳
三重／加藤敏・15歳
大阪／竹田優樹・12歳
兵庫／箱崎正春・15歳

三国志　英傑天下に臨む

岩手／石橋佳・1歳
福島／佐藤健一・18歳
埼玉／石井久寿・20歳
／川喜田剛・20歳
千葉／寺田和之・16歳
／古関一也・14歳
／関口太・13歳
東京／吉野公貴・13歳
／藤原信幸・17歳
神奈川／佐竹裕一郎・16歳
／原勝人・16歳
長野／田中亮吉・14歳
富山／北村将人・12歳
／島田しのぶ・27歳
静岡／本間佳子・23歳
福井／岡田俊彦・15歳
愛知／小林哲広・14歳
大阪／太田雄一・15歳
京都／片山達郎・13歳
福岡／三瀬好太郎・14歳

プロ野球ワールドスタジアム'91

宮城／大宮好貴・14歳
山形／平澤元・16歳
／江幡誠人・18歳
埼玉／秋山勝範・15歳
神奈川／上田裕一郎・20歳
新潟／荒木崇・13歳
岐阜／渡辺勉・14歳
静岡／平松和典・17歳
愛知／井本高英・16歳
／柳田豊彦・16歳
滋賀／三田村知洋・16歳
大阪／榎本誉士・15歳
／佐倉弘泰・20歳
兵庫／西島良輔・13歳
和歌山／吉原宏・17歳
島根／錦織鉄兵・13歳
香川／坂入利哉・17歳
高知／中澤大輔・18歳
福岡／森岡雄一郎・15歳
／瀬戸正之・22歳

おぼっちゃまくん

宮城／浦上尚隆・12歳
山形／枝松正敏・13歳
栃木／磯ヵ谷淳・17歳
群馬／井田彰弘・13歳
埼玉／中田勉・16歳
／船津学・14歳
神奈川／本間幸一・14歳
長野／小林正幸・18歳
／柳沢茂樹・14歳
愛知／古場直樹・17歳
三重／酌井敦史・14歳
京都／福田経・11歳
大阪／大塚正樹・20歳
／竹下徹・12歳
／明石義孝・13歳
兵庫／長浦圭一・17歳
鳥取／安本雅樹・17歳
岡山／小野孝泰・12歳
山口／中川厚・13歳
福岡／高津原英介・13歳

ロードスピリッツ

山形／渡辺勝之・15歳
福島／佐藤幸一・17歳
／関口久美子・?歳
群馬／越須賀文規・18歳
／柳澤利英・17歳
千葉／伊藤利彦・20歳
／藤田嗣人・17歳
東京／山中大輔・16歳
／佐野新世・14歳
／大内学・17歳
／水倉正俊・17歳
長野／堀内達矢・13歳
新潟／高野嘉徳・15歳
岐阜／伊藤弘志・19歳
／朝倉照教・14歳
静岡／島貫謙一・12歳
愛知／近藤猛・15歳
三重／浮名悟・19歳
大阪／高橋崇・12歳
／浜田浩之・16歳

クイズまるごとTHEワールド

群馬／細野善之・20歳
埼玉／前田康晴・14歳
千葉／松村大輔・20歳
東京／松岡美保・17歳
長野／宮川貴博・15歳
新潟／安宅元也・20歳
岐阜／服部優子・14歳
静岡／岡村憲生・18歳
／松本進・15歳
京都／中西哲正・15歳
大阪／金田浩二・16歳
兵庫／西中和也・15歳
／森口校年・16歳
岡山／池田行春・17歳
／古川日出香・21歳
広島／石野佳弘・17歳
／石谷諭士・11歳
徳島／藤本健司・13歳
／坂東淳・23歳
熊本／江崎誠・16歳

BOOK

F1 GRAND PRIX DATA BOOK 平山譲著

(八曜社／3900円)

人気が高まるF-1。そのデータを1950年から1990年まで、年代で区切り細かく集計したのがこの本。往年の名ドライバーや名車も載せてあるので、ファンにとっては堪えられないものになっている。

ナウの水びたし　清水義範著

(文藝春秋／1200円)

いつも独特の小説スタイルが話題になる。もちろんこの本も例外ではなく、初めに問題点を出し、そのあとで内容に関する小説…という形になっている。一見エッセイ風だが、それがかえって新鮮だ。

砂場の少年　灰谷健次郎著

(新潮文庫／520円)

「やさしさの作家」と呼ばれて久しい氏。今までは小学校を舞台にしたものばかりだったが、この本は中学校が舞台になっている。子供について広い目で見つめる著者のスタイルは変わっていない。

PC ENGINE 最新データBANK

WEEKLY BEST 10

お年玉を使いきった年始以来の新作ラッシュ！ その数なんと18本。ヒットチャートを参考にしてソフトを買おう！

3月1日～3月29日発売の新作

3/1㊎ファイナルマッチテニス
3/8㊎ゼロヨンチャンプ
3/13㊎ファイナルマッチテニス
3/15㊌レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ
3/15㊎TITAN
3/15㊎CYBER CITY OEDO808獣の属性
3/15㊎おぼっちゃまくん
3/21㊍プロ野球ワールドスタジアム'91
3/22㊎マンホール
3/22㊎イースIII ワンダラーズフロムイース
3/22㊎魔晶伝紀ラ・ヴァルー
3/22㊎1943改
3/22㊎ロードスピリッツ
3/29㊎ダウンロード2
3/29㊎三国志 英傑天下に臨む
3/29㊎TVスポーツフットボール
3/29㊎モトローダーII
3/29㊎エグザイル～時の狭間へ～
3/29㊎サイレントデバッガーズ

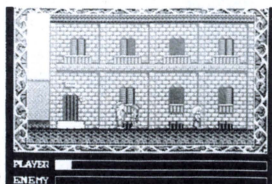
2/25～3/3

	順位	タイトル
新登場	1	**ファイナルマッチテニス** ヒューマン/'91年3月1日発売/テニス/5700円 新登場でいきなりトップになったテニスゲーム。4人プレイが売りのソフト
―	2	**F-1 CIRCUS** 日本物産/'90年9月14日発売/レース/6900円 F-1開幕の影響か？ またまたチャートイン！
前週5	3	**ジャッキーチェン** ハドソン/'91年1月18日発売/アクション/6500円 お正月に発売されて以来、今もなお人気を持続
前週2	4	**マスターオブモンスターズ** CD・マイクロキャビン/'91年2月15日発売/シミュレーション/6500円
―	5	**熱血高校ドッジボール部PC番外編** ナグザット/'90年3月30日発売/ドッジボール/5800円
前週10	6	**イースI・II** CD・ハドソン/'89年12月21日発売/アクションRPG/7800円
前週1	7	**パラソルスター** タイトー/'91年2月15日発売/アクション/6600円
前週13	8	**桃太郎活劇** ハドソン/'90年9月21日発売/アクション/6500円
前週4	9	**DEAD MOON 月世界の悪夢** T.S.S/'91年2月22日発売/シューティング/7400円
前週3	10	**桃太郎伝説II** ハドソン/'90年12月22日発売/RPG/7200円

3/4～3/10

	順位	タイトル
新登場	1	**ゼロヨンチャンプ** メディアリング/'91年3月8日発売/レース/6900円 自分で車を購入したり、部分的に細かく改造することもできるレースゲームだ
前週1	2	**ファイナルマッチテニス** ヒューマン/'91年3月1日発売/テニス/5700円 先週の1位から1ランクダウン。再浮上なるか？
前週2	3	**F-1 CIRCUS** 日本物産/'90年9月14日発売/レース/6900円 先週より1ランクダウンしたが、人気は高い
前週10	4	**桃太郎伝説II** ハドソン/'90年12月22日発売/RPG/7200円
前週4	5	**マスターオブモンスターズ** CD・マイクロキャビン/'91年2月15日発売/シミュレーション/6500円
前週8	6	**桃太郎活劇** ハドソン/'90年9月21日発売/アクション/6500円
前週3	7	**ジャッキーチェン** ハドソン/'91年1月18日発売/アクション/6500円
前週16	8	**ボンバーマン** ハドソン/'90年12月7日発売/アクション/5300円
前週6	9	**イースI・II** CD・ハドソン/'89年12月21日発売/アクションRPG/7800円
前週20	10	**ラストハルマゲドン** ブレイン・グレイ/'90年8月31日発売/RPG/7500円

Hit Chart Voice

今月は大量の新作ソフトが発売され、まさに"ソフト戦国時代"といった感じで、順位も激しく変動した。その第1週のトップを飾ったのは新登場の『ファイナルマッチテニス』。テニスゲームは久しぶりの発売だったが、よく売れた。この売り上げからみて2週連続で1位の座は堅いと思われたが、次の週には、これまた新登場の『ゼロヨンチャンプ』が1位を獲得。週が明けると今度も新作の『おぼっちゃまくん』が1位に躍り出た。その次の週はお待ちかねの超期待の新作『イースIII ワンダラーズフロムイース』がついに発売された。今度こそは1位を防衛すると思われたが、週が明けると『モトローダーII』が1位になった。このように今月は、2週連続1位の快挙を達成することが意外にもできなかった。新作ラッシュの状況からみて、来月号の順位予想は、まったく見当がつかない。はたしてどの新作ソフトが栄冠の1位に輝くだろうか。次号のチャートに注目しよう。

期待の新作『イースIII ワンダラーズフロムイース』が登場

ピーシーエンジンヒットチャート

HIT CHART

ソフトに関するデータを満載！ 週間売り上げベスト10をはじめとして、これからソフトを買おうというとき役立つゲーム成績表があるぞ!!

3/11〜3/17

順位	前週	タイトル	データ	コメント
1	新登場	おぼっちゃまくん	ナムコ/'91年3月15日発売/アクション/6800円	テレビのアニメから飛び出した『おぼっちゃまくん』。いきなり1位で参上
2	前週11	クイズアベニュー	CD・NECアベニュー/'91年2月15日発売/クイズ/5800円	PCエンジン唯一のクイズゲーム。突然2位浮上！
3	前週1	ゼロヨンチャンプ	メディアリング/'91年3月8日発売/レース/6900円	先週の1位からランクダウン。1位防衛ならず
4	前週3	F-1 CIRCUS	日本物産/'90年9月14日発売/レース/6900円	
5	前週2	ファイナルマッチテニス	ヒューマン/'91年3月1日発売/テニス/5700円	
6	新登場	レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ	アイレム/'91年3月13日発売/アクション/700円	
7	新登場	CYBER CITY OEDO 808獣の属性	日本コンピュータシステム/'91年32月15日発売/アドベンチャー/6500円	
8	前週9	イースⅠ・Ⅱ	CD・ハドソン/'89年12月21日発売/アクションRPG/7800円	
9	前週4	桃太郎伝説Ⅱ	ハドソン/'90年12月22日発売/RPG/7200円	
10	前週5	マスターオブモンスターズ	CD・マイクロキャビン/'91年2月15日発売/シミュレーション/6500円	

3/18〜3/24

順位	前週	タイトル	データ	コメント
1	新登場	イースⅢ ワンダラーズフロムイース	ハドソン/'91年3月22日発売/アクション/7200円	いよいよ発売された人気ソフト。当然のように1位で登場してきた
2	新登場	プロ野球ワールドスタジアム'91	ナムコ/'91年3月21日発売/野球/5500円	3年ぶりに登場の野球ゲーム。惜しくも2位
3	新登場	マンホール	サン電子・CD/'91年3月22日発売/アドベンチャー/65007円	新感覚のアドベンチャーゲーム。不思議な世界だ
4	前週4	F-1 CIRCUS	日本物産/'90年9月14日発売/レース/6900円	
5	新登場	1943改	ナグザット/'91年3月22日発売/シューティング/7200円	
6	前週2	クイズアベニュー	CD・NECアベニュー/'91年2月15日発売/クイズ/5800円	
7	前週8	イースⅠ・Ⅱ	CD・ハドソン/'89年12月21日発売/アクションRPG/7800円	
8	前週1	おぼっちゃまくん	ナムコ/'91年3月15日発売/アクション/6800円	
9	前週15	フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ'90	ヒューマン/'90年4月20日発売/サッカー/5500円	
10	前週5	ファイナルマッチテニス	ヒューマン/'91年3月1日発売/テニス/5700円	

3/25〜3/31

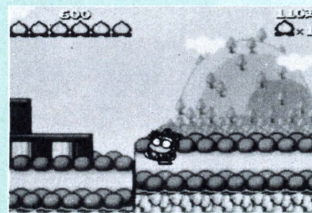
順位	前週	タイトル	データ	コメント
1	新登場	モトローダーⅡ	日本コンピュータシステム/'91年3月29日発売/レース/6500円	好評だった『モトローダー』の続編。5人同時プレイでのつぶし合いが楽しいぞ
2	新登場	エグザイル 〜時の狭間へ〜	日本テレネット・CD/'91年3月29日発売/アクションRPG/6780円	世界を舞台にアサシンの戦士達が活躍！
3	前週2	プロ野球ワールドスタジアム'91	ナムコ/'91年3月21日発売/野球/5500円	2人の対戦より、4人プレイの方が燃えるぞ！
4	新登場	三国志 英傑天下に臨む	ナグザット・CD/'91年30月29日発売/シミュレーション/8800円	
5	前週1	イースⅢワンダラーズフロムイース	ハドソン/'91年3月22日発売/アクション/7200円	
6	新登場	TVスポーツフットボール	ビクター音楽産業/'91年3月29日発売/フットボール/6700円	
7	新登場	サイレントデバッガーズ	データイースト/'91年3月29日発売/シューティング/6800円	
8	新登場	魔晶伝紀ラ・ヴァルー	工画堂スタジオ・CD/'91年3月22日発売/ROG/7200円	
9	前週4	F-1 CIRCUS	日本物産/'90年9月14日発売/レース/6900円	
10	前週18	ボンバーマン	ハドソン/'90年12月7日発売/アクション/5300円	

再販ソフト情報

先月号で終了した「地区別ベスト5」に代わって、今月号からは「再販ソフト情報」を開始することになった。このコーナーでは、以前発売されたPCエンジンのソフトで「あのソフトがほしいけど売ってない！」とか「昔に出たゲームだから、もう売ってない」など、PCエンジンユーザーがほしいけど手に入らないソフトをメーカーさんに直接聞いて、再販されるか？ されるとしたらいつ出荷されるか？ などを聞いてあげるコーナーだ。

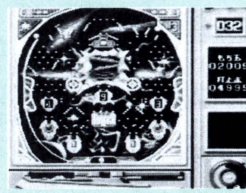
今月は第1回目ということで、読者のみなさんがほしがっているソフトが分からなかったので、こちらが入手した"5月中に出荷される最新の再販ソフト情報"をみんなに教えよう。

はじめに紹介するのはハドソンから再販される2本のソフト。1本めは『桃太郎』シリーズのおなじみのアクションゲーム『桃太郎活劇』である。そしてもう1本が同じく人気の高いアクションゲーム『ジャッキーチェン』の2本が中旬から下旬に再販される予定である。ココナッツジャパンからは『パチ夫くん幻の伝説』がこれも同じく中旬から下旬にかけて再販される予定である。

「再販情報が知りたい！」というハガキを募集しています。

◎再販が決まった「桃太郎活劇」。楽しみに待っていた人たちには、とてもうれしい情報でしょう

◎こちらもハドソンから再販する「ジャッキーチェン」だ

◎「パチ夫くん 幻の伝説」か…。ちょっと高いな

©HUDSON SOFT／日本ファルコム・HUDSON SOFT・COCONUTS JAPAN C C-DREAM

前人気 BEST10

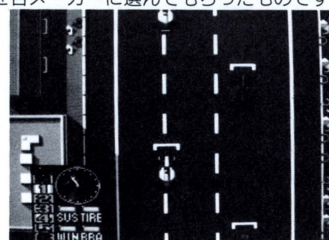
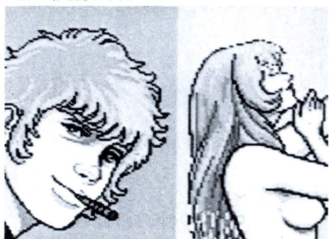
先月まで１位を独占していた『コズミック・ファンタジー２ 冒険少年バン』の発売により代わって１位は『F-1 CIRCUS'91』になった。また先月号で上位にランキングされていた『改造町人シュビビンマン２ 新たなる敵』や『ポピュラス』の発売によって『ヴァリスⅣ(仮称)』や『エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス』それに『シャーロックホームズの探偵講座』といったところが、ベスト10圏内にいきなりランクインしてきた。

今回の前人気ベスト10を見る限り、どのソフトも人気度に大きな差が見当たらない。『F-1 CIRCUS'91』以外のソフトも読者の支持しだいで、どのソフトも１位になるチャンスがあるので、キミが支持するソフトの次号での順位はいかに？

前回	今回	ゲーム名	メーカー名	%	開発状況	コメント
4	1	F-1 CIRCUS'91	日本物産	10.4	90%	前号で画面写真を公開した途端、人気の方も急上昇！ 堂々の１位に輝いた
−	2	ヴァリスⅣ(仮称)	日本テレネット	7.6	60%	こちらも人気シリーズの続編。タイトルを発表しただけでいきなりこの順位
2	3	天外魔境Ⅱ卍MARU	ハドソン	6.4	40%	なかなか画面写真が公開されないが、相変わらず読者の人気は安定している
6	4	天地を喰らう	NECアベニュー	4.2	40%	開発は着手されているものの、発売までにはまだ長い月日がかかりそうだ
13	5	パワーリーグⅣ	ハドソン	4.0	20%	次号ではぎりぎり画面写真が公開できるかもしれない。開発は若干遅れぎみ
3	6	ロードス島戦記	ハドソン	3.6	20%	PCエンジン版の新しい情報はいまだ届かず。画面写真も当分先になりそう
16	7	コブラⅡ 伝説の男	ハドソン	3.2	90%	ゲームはもうほとんど完成している。ユーザーが自宅で遊べる日も近い
−	8	エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス	ブレイングレイ	2.8	65%	先月号まで動きがなかったが、ここにきて人気急上昇！ 今後がたのしみ
−	9	シャーロック・ホームズの探偵講座	ビクター音楽産業	2.6	100%	発売直前のアドベンチャーゲーム。キャラクタの動きが、とてもリアルだ
10	10	魔物ハンター妖子 魔界からの転校生	NCS	2.4	30%	メガドライブ版で人気の高いソフト。PCエンジンではどうなるか

※表中の開発状況は編集部で定めた開発の基準を各メーカーに選んでもらったものです。

キャラクタの動きや表情がリアルな『シャーロックホームズの探偵講座』

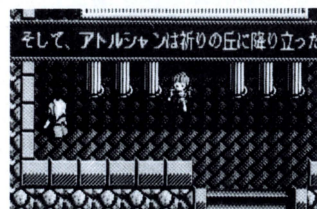
必殺のサイコガンが復活！『コブラⅡ 伝説の男』だ

前人気で堂々１位になった『F-1 CIRCUS'91』

移植希望 BEST10

今月号の１位を獲得したのは大迫力のアクションゲーム『ファイナルファイト』である。やはり、スーパーファミコンの影響が大きいようだ。しかし、固定ファンが多くいる『ドラゴンクエスト』が票をのばしてきている。その他のファミコンとスーパーファミコンで発売されているソフトでは『ファイナルファンタジーⅢ』、『ドラゴンボールZ』、『グラディウスⅢ』、『シムシティ』と、いったところが人気をあげている。もちろん、この中には業務用やパソコンで人気を博しているソフトもあるが、やはりファミコンやスーパーファミコンの影響で票をのばしているようだ。

その他は、先月号で１位を獲得していた『エメラルド・ドラゴン』が、今月号では３位に後退。代わって票をぐ〜んとのばしてきたのが『ストリートファイターⅡ』である。『ストリートファイターⅡ』に関しては「CD-ROM²で出してほしい」といった投書が多くきた。

前回	今回	ゲーム名	ジャンル	%
2	1	ファイナルファイト㊫㋜	アクション	12.8
2	2	ドラゴンクエストⅣ㋫	ロールプレイング	12.0
1	3	エメラルド・ドラゴン㋩	ロールプレイング	10.2
4	4	ファイナルファンタジーⅢ㋫	ロールプレイング	7.0
5	5	ドラゴンセイバー㊫	シューティング	6.2
16	6	シムシティ㋩㋜	シミュレーション	5.2
−	7	ストリートファイターⅡ㊫	アクション	4.8
6	8	サイレントメビウス㋩	アドベンチャー	4.4
8	9	ドラゴンボールZ㋫	ロールプレイング	2.8
14	10	グラディウスⅢ㊫㋜	シューティング	2.4

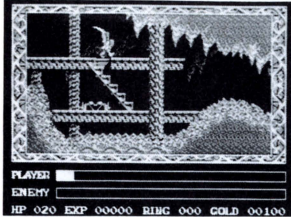
技が豪快な『ファイナルファイト』

多彩な攻撃『エメラルド・ドラゴン』

人気上昇『ストリートファイターⅡ』

※表は本誌４月号のアンケートから無作為に集計した結果です。表中、㊫は業務用、㋩はパソコン、㋱はメガドライブ、㋫はファミコン、㋘はゲームボーイ、Ⓖはゲームギア、㋜はスーパーファミコンを示します。ゲーム成績表の円カコミ数字は３月29日までに発売の229本のゲームの順位を示します。

新作読者評価

今月は新作ソフトの発売が目白押しだった。

特に前人気の高かった『イースIII ワンダラーズフロムイース』が当然のように売れた。今やハドソンの看板ソフトともいえる『イースI・II』と同様に評価の方も高かった。『イースIII ワンダラーズフロムイース』に続いて人気が高かったのが、日本テレネット自慢のロールプレイングゲーム『エグザイル～時の狭間へ～』である。サン電子の『マンホール』もちょっと変わった雰囲気を漂わすアドベンチャーゲーム。オリジナリティで高い評価を受けた。また『イースIII ワンダラーズフロムイース』同様、続編シリーズで忘れてはいけないのが『プロ野球ワールドスタジアム'91』である。マンネリ化してきた野球ゲームに、4人同時プレイという新しい要素を加えたのはおみごとである。意外なところでは、前人気の高かった『三国志 英傑天下に臨む』が思ったより採点が低かったところ。三国志ファンは厳しいなぁ…。

やはり1番人気だった『イースIII ワンダラーズフロムイース』

負けじと人気の高いレースゲームの『モトローダーII』

3月1日発売 ファイナルマッチテニス

総合	21.104(115)	キャラクタ	3.373(184)
		音楽	3.026(219)
		買い得	3.626(53)
		操作性	3.853(38)
		熱中度	3.973(51)
		オリジナリティ	3.253(174)

4人同時プレイが燃えるテニスゲーム。☆練習モードもいいし、操作性もよかった。(茨城県／江幡誠人)

3月8日発売 ゼロヨンチャンプ

総合	21.759(82)	キャラクタ	3.666(124)
		音楽	3.559(85)
		買い得	3.392(95)
		操作性	3.583(90)
		熱中度	3.690(95)
		オリジナリティ	3.869(33)

☆車がリアルでよかった（埼玉県／小野照夫）☆スピード感があったので気にいった（山形県／鈴木浩二）

3月13日発売 レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ

総合	19.120(201)	キャラクタ	3.620(135)
		音楽	3.200(181)
		買い得	2.760(233)
		操作性	3.500(112)
		熱中度	3.100(210)
		オリジナリティ	2.940(225)

☆よくありがちな内容だった（大分県／堤二郎）☆操作性と音楽がよかった（鹿児島県／清瀬欣吾）

3月15日発売 TITAN

総合	18.573(221)	キャラクタ	2.961(233)
		音楽	2.884(238)
		買い得	2.807(229)
		操作性	3.153(200)
		熱中度	3.384(165)
		オリジナリティ	3.384(132)

☆俺はハマったぞ（奈良県／金井太志）☆長時間プレイすると、えらく疲れる（神奈川県／門田義夫）

3月15日発売 CYBER CITY OEDO 808獣の属性

総合	21.202(108)	キャラクタ	3.794(102)
		音楽	3.692(63)
		買い得	3.179(153)
		操作性	3.102(214)
		熱中度	3.538(129)
		オリジナリティ	3.897(30)

☆アニメーションが多彩でとてもよかった（東京都／郡司隆夫）☆オープニングがいい(広島県／原秀夫)

3月15日発売 おぼっちゃまくん

総合	19.184(198)	キャラクタ	3.854(88)
		音楽	3.041(217)
		買い得	3.020(195)
		操作性	3.145(203)
		熱中度	2.791(241)
		オリジナリティ	3.333(148)

☆声がでるのがよくなかった（北海道／木村秀剛）☆犬に変身するのがクセになる（福岡県／後藤誠）

3月21日発売 プロ野球ワールドスタジアム'91

総合	22.398(60)	キャラクタ	3.633(133)
		音楽	3.383(139)
		買い得	4.033(10)
		操作性	4.050(14)
		熱中度	4.016(42)
		オリジナリティ	3.283(166)

☆4人プレイがほんまに燃えるで(兵庫県／竹原啓）☆何もかも最高のデキだった（東京都／斎藤友男）

3月22日発売 マンホール

総合	22.423(57)	キャラクタ	3.808(98)
		音楽	3.764(53)
		買い得	3.323(118)
		操作性	3.882(28)
		熱中度	3.382(167)
		オリジナリティ	4.264(3)

☆目的がないところが好きになりました（新潟県／島木純子）☆内容がないがハマる（茨城県／柴田国秋）

3月22日発売 イースIII ワンダラーズフロムイース

総合	24.629(10)	キャラクタ	4.319(24)
		音楽	4.631(1)
		買い得	3.795(31)
		操作性	4.168(6)
		熱中度	4.106(22)
		オリジナリティ	3.610(74)

☆アイテムや謎解きが少ない（大阪府／山本純也）☆最後のボスがひじょ～に強い（高知県／本城託馬）

3月22日発売 魔晶伝紀ラ・ヴァルー

総合	21.267(102)	キャラクタ	3.619(136)
		音楽	3.761(55)
		買い得	3.222(143)
		操作性	3.523(105)
		熱中度	3.476(143)
		オリジナリティ	3.666(68)

☆ビジュアルの方はよくできているが、ゲーム内容があまり盛り上がらなかった（山梨県／小山隆二）

3月22日発売 1943改

総合	20.042(162)	キャラクタ	3.386(180)
		音楽	3.431(118)
		買い得	3.181(152)
		操作性	3.318(151)
		熱中度	3.386(164)
		オリジナリティ	3.340(147)

☆シューティングが得意な僕でも、エンディングを見るのに4時間かかってしまった（三重県／寺田努）

3月22日発売 ロードスピリッツ

総合	18.998(208)	キャラクタ	3.208(213)
		音楽	3.291(161)
		買い得	2.791(230)
		操作性	3.250(167)
		熱中度	3.333(179)
		オリジナリティ	3.125(201)

☆部分的にはおもしろかったが、全体を通じてみると何かもの足りない感じがした（群馬県／湯浅道夫）

3月29日発売 ダウンロード2

総合	21.130(113)	キャラクタ	3.555(149)
		音楽	3.577(80)
		買い得	3.355(107)
		操作性	3.644(75)
		熱中度	3.577(118)
		オリジナリティ	3.422(120)

☆パターンを覚えるのに苦労した(佐賀県／石田淳)☆コクピットが カッコイイ（青森 県／吉田博樹）

3月29日発売 三国志 英傑天下に臨む

総合	20.941(128)	キャラクタ	3.566(146)
		音楽	3.547(92)
		買い得	3.226(141)
		操作性	3.339(147)
		熱中度	3.811(69)
		オリジナリティ	3.452(115)

☆どこかでやったような気がした(愛知県／冬木勉）☆一騎打ちの戦いがよかった（熊本県／内村秀樹）

3月29日発売 TVスポーツフットボール

総合	19.747(177)	キャラクタ	3.285(198)
		音楽	3.000(225)
		買い得	3.285(126)
		操作性	3.285(159)
		熱中度	3.392(161)
		オリジナリティ	3.500(100)

☆もっと激しいプレイをきたいしていた（宮城県／黒崎亘）☆タッチダウンが快感（徳島県／新堀公男）

3月29日発売 モトローダーII

総合	22.406(59)	キャラクタ	3.873(83)
		音楽	3.661(68)
		買い得	3.535(68)
		操作性	3.718(61)
		熱中度	4.098(27)
		オリジナリティ	3.521(94)

☆1人でも結構遊べる（東京都／根本哲夫）☆ニトロ攻撃をされると勝てない（富山県／赤池真二）

3月29日発売 エグザイル～時の狭間へ～

総合	24.225(17)	キャラクタ	4.266(30)
		音楽	4.093(23)
		買い得	3.733(40)
		操作性	4.133(9)
		熱中度	4.000(43)
		オリジナリティ	4.000(19)

☆はっきりいっておもしろい！ 音楽も操作性もすべていい！ とにかく燃えたぜ（石川県／結城光介）

3月29日発売 サイレントデバッガーズ

総合	20.837(130)	キャラクタ	3.354(188)
		音楽	3.548(91)
		買い得	3.258(131)
		操作性	3.387(134)
		熱中度	3.645(102)
		オリジナリティ	3.645(77)

☆モンスターが不気味でいい（鳥取県／神保正作）☆3Dの迷路に迷ってしまった（滋賀県／川田武志）

©ICOM SIMULATIONS, INC. ／SLEUTH PUBLIC ATIONS, LTD／VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. •HUDSON／寺沢武一（集英社JCデラックス）•
Nihon Bussan Co,. Ltd. •CAPCON•BASHOU HOUSE／GRODIA•HUDSON SOFT ／日本ファルコム•NCS

ソフト合計120本

アンケートに答えてゲームをもらおう！

読

応募のきまり

次頁のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①～⑥)書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ) 41円切手をはってポストまで。しめきりは5月30日(必着のこと)、発表は7月30日発売9月号です。

アンケート

❶今号の記事のなかでおもしろかったものを表1から3つ選びおもしろかった順に書いてください。

❷また、今号の記事のなかでつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

❸これから買おうと思っているゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と書いてください。

❹今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

❺また、攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

❻パソコン、業務用、ファミコンからPC Engineに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。

❼あなたの持っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号全てに○をつけてください。

❽また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号全てに○をつけてください。

❾本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、番号全てに○をつけてください。

❿今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を選び、書いてください。
①とても高いと思う。
②ちょっと高いと思う。
③ちょうどいい。
④まあまあ安い。
⑤とてもお買い得。

⓫あなたはPC Engineコア構想に興味がありますか？
①ある　②ない　③知らない

⓬コア構想は次のようなラインナップがありますが、興味のあるものを2つ選び、番号に○をつけてください。
①CD-ROM²
②アーティストツール
③イラストブースタ
④プリントブースタ
⑤フォトリーダ
⑥カラー液晶テレビ
⑦キーボード
⑧パソコンインターフェースボード
⑨パソコン通信アダプター
⑩何も興味はない

⓭現在発売中のCD-ROM²について、あてはまる番号を1つ選び、番号を書いてください。
①ぜひ買いたい。
②買うかどうか検討中。
③あまりほしくはない。
④すでに持っている。

⓮現在発売中のPCエンジンGTについて、あてはまる番号を1つ選び、番号を書いてください。
①ぜひ買いたい。
②買うかどうか検討中。
③あまりほしくない。
④すでに持っている。

⓯好きなゲームのジャンルを次のなかから3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング
②アクション
③ロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ
⑦その他

⓰今月の「特別付録　PC　Engine　Huカード&CD-ROMオールカタログ」について、あてはまる番号を1つ選び、書いてください。
①とても役に立った。
②役に立った。
③役に立たなかった。
④必要がなかった。
⑤特に何も思わない。

⓱ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。

キャラクタ　キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック

No.	表1　今号の記事
1	ハドソン
2	ビクター音楽産業
3	ナグザット
4	リバーヒルソフト
5	インテック
6	日本テレネット
7	データウエスト
8	NECアベニュー
9	パルソフト
10	日本物産
11	アイレム
12	タイトー
13	アトラス
14	OTHER MAKERS
15	インフォスクラム
16	読者の声ユーザーサイド
17	PC ENGINE HIT CHERT
18	結果発表1990PC Engineゲーム大賞
19	UL-TECH Wonder Land
20	Q&A Engine
21	最新ゲーム POINT ATTACK
22	GAME GAMER GAMEST
23	MONTHLY Buyer's Guide
24	新作発売カレンダー
25	PC Engine Huカード&CD-ROMオールカタログ

No.	表2　雑誌名
1	月刊PCエンジン
2	㊙PCエンジン
3	ファミリーコンピュータマガジン
4	ファミコン通信
5	増刊ファミコン通信
6	HIPPON SUPER
7	㊙ファミコン
8	THEスーパーファミコン
9	テクノポリス
10	LOGIN
11	メガドライブFAN
12	Beep／メガドライブ
13	コンプティーク
14	POPCOM
15	MSX・FAN
16	MSXマガジン
17	ゲーメスト
18	コロコロコミック
19	コミックボンボン
20	週刊少年ジャンプ
21	週刊少年サンデー
22	週刊少年マガジン
23	週刊少年チャンピオン
24	その他

No.	表3　機種名
1	ファミコン
	ツインファミコン
	ファミコンタイトラー
2	スーパーファミコン
3	PC Engine
	PC Engineシャトル
	PC Engineコアグラフィックス
4	PC Engineスーパーグラフィックス
5	PC Engine CD-ROM²
6	PC EngineGT
7	MSX
	MSX2
	MSX2+
	MSXturboR
8	セガマスターシステム
9	MEGA DRIVE
10	PC-8801、PC-9801シリーズ
11	X68000シリーズ
12	FM TOWNS
13	ゲームボーイ
14	LYNX
15	ゲームギア
16	その他
17	何も持っていない
18	特に買いたくない

No.	
1	ああっ女神さまっ
2	アヴェンジャー
3	アウトラン
4	アドベンチャーアイランド
5	アフターバーナーII
6	アルシャーク
7	イースI・II
8	イースIII　ワンダラーズフロムイース
9	IT CAME FROM THE DESERT
10	1941
11	1943改
12	イメージファイト
13	ヴァリスIII
14	ヴァリスIV
15	ULTRABOX3号
16	ULTRABOX4号
17	ULTRABOX5号
18	うる星やつらSTAY WITH YOU
19	エアロブラスターズ
20	エグザイル～時の狭間へ～
21	S.C.I.
22	エルディス
23	F－1CIRCUS
24	F－1CIRCUS'91
25	F1トリプルバトル
26	エフェラ　アンド　ジリオラ　ジ　エンブレム　フロム　ダークネス
27	オーバーライド
28	おぼっちゃまくん
29	オルディネス
30	改造町人シュビビンマン2　新たなる敵
31	カダッシュ
32	ガルクライトTDF2
33	ギャラクシーフォースII
34	クイズアベニュー
35	クイズアベニュー2
36	クイズまるごとTHEワールド
37	クラックス

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

者プレゼント

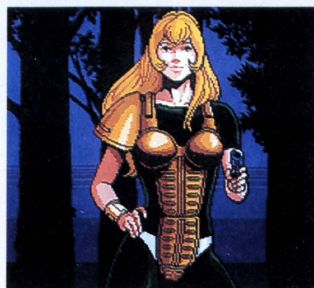
音楽・効果音　何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック

お買い得度　ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック

操作性　ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック

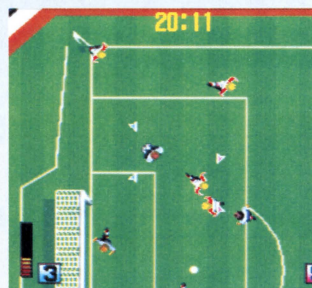
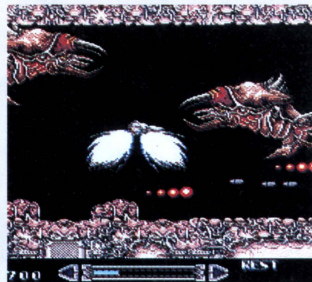
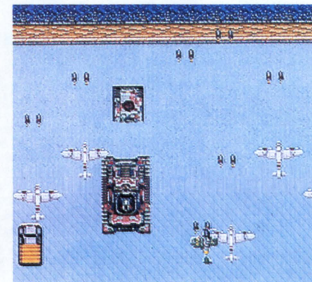
熱中度　ゲームにどのくらいノメりこめたかという熱中の度合をチェック

オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック

今号のプレゼント　各20名様

①コブラII 伝説の男……6

②パワーイレブン……14

③シャーロック・ホームズの探偵講座……16

④戦国関東三国志……28

⑤ライザンバーII……32

⑥大旋風改…………34

（ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです）

表4　ゲーム名

No.	ゲーム名
38	ゲイングランド
39	源平討魔伝
40	コズミック・ファンタジー2　冒険少年バン
41	コブラII　伝説の男
42	コリューン
43	サーカスライド
44	ザ・プロ野球
45	CYBER CITY OEDO 808　獣の属性
46	サイバーナイト
47	サイレントデバッガーズ
48	サンダーブレード
49	三国志　英傑天下に臨む
50	J.B.ハロルド殺人倶楽部
51	シャーロック・ホームズの探偵講座
52	ジャッキーチェン
53	ジャック・ニクラウス・ワールド・ゴルフツアー
54	上海II
55	雀偵物語
56	将棋初段一直線
57	神聖刻紀ブリダーズ・ワース（仮称）
58	スーパースターソルジャー
59	スーパー大戦略
60	スーパーダライアス
61	SUPER桃太郎電鉄
62	スクウィーク
63	STARパロジャー（仮称）
64	ストライダー飛竜
65	スパイラルウェーブ
66	スプラッシュレイク
67	スプラッターハウス
68	スペースインベーダーズ復活の日
69	スペースファンタジーゾーン
70	精霊戦士スプリガン
71	聖竜伝説モンビット
72	ゼロウイング
73	ゼロヨンチャンプ
74	ゼビウス　ファードラウト伝説
75	戦国関東三国志
76	ソーサリアン
77	太閤記（仮称）
78	TITAN
79	大旋風
80	大旋風改
81	太平記
82	大魔界村
83	ダウンロード2
84	TATSUJIN
85	ダライアス・プラス
86	チキチキボーイズ
87	ちびまる子ちゃん（仮称）
88	チャンピオンレスラー
89	超絶倫人ベラボーマン
90	TVスポーツ　バスケットボール
91	TVスポーツ　フットボール
92	TVスポーツ　ベースボール
93	TVスポーツ　ホッケー
94	デコボコ伝説走るワガマンマー
95	DEAD MOON　月世界の悪夢
96	天外魔境II卍MARU
97	天使の詩
98	天聖龍　SAINT DRADON
99	天地を喰らう
100	都市転送計画エターナルシティ(仮称)
101	ドラゴンブリード
102	トリッキー
103	トレイキッズ
104	NAXAT STADIUM
105	ニュートピアII
106	熱血高校ドッジボール部サッカー編
107	バーニングエンジェル
108	バイオレントソルジャー
109	パスティール
110	パズルボーイ
111	パチ夫くん十番勝負
112	パチ夫くん幻の伝説
113	バットマン
114	ハットリス
115	はなたーかだか!?
116	はにいおんざろおど
117	バニラシンドローム
118	バブルガムクラッシュ
119	パラソルスター
120	バリスティックス
121	パワーイレブン
122	パワードリフト
123	パワーリーグIII
124	パワーリーグIV
125	BE BALL
126	PC原人II
127	ピーターパックラット
128	ファイティングラン（仮称）
129	ファイナルソルジャー
130	ファイナルマッチテニス
131	フォーメーションサッカー　ヒューマンカップ'90
132	フォゴットンワールド
133	不思議の夢のアリス
134	BURAI　八玉の勇士伝説
135	ブロウニング
136	プロ野球ワールドスタジアム'91
137	ヘルファイアーS
138	ホームデータの囲碁（仮称）
139	ボナンザブラザース
140	ポピュラス
141	ホラーストーリー
142	ボンバーマン
143	ポンピングワールド
144	麻雀学園マイルド東間宗四郎
145	マーブルマッドネス
146	マイトアンドマジック
147	マイトアンドマジック・ブック2
148	マジカルチェイス
149	マジカルパズル・ポピルス
150	魔晶伝紀ラ・ヴァルー
151	マスターオブモンスターズ
152	魔笛伝説アストラリウス
153	魔物ハンター妖子　魔界からの転校生
154	マンホール
155	みつばち学園
156	迷宮島Special
157	盟約の定義
158	メソポタミア
159	メタルストーカー
160	メルヘンメイズ
161	モトローダーII
162	桃太郎活劇
163	桃太郎伝説ターボ
164	桃太郎伝説II
165	森田将棋　バトルフィールド
166	ライザンバーII
167	ラストハルマゲドン
168	らんま½
169	LOOM
170	レインボーアイランド
171	レーシング魂
172	LEGION
173	レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ
174	LORDS OF THE Rising Sun（仮称）
175	ロードス島戦記
176	ロードスピリッツ
177	ワードナの森
178	ワルキューレの伝説

©BUICHI TERASAW/HUDSON SOFT/集英社 JUMP COMICS DELUXE･HUDSON SOFT･ICOM SIMULATIONS, INC./SLEUTH PUBLICATIONS, LTD./
VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.･INTEC INC.･DETA WEST･NEC Avenue, Ltd. LICENCED BY TOA PLAN

全マップを掲載！
これで戦略もバッチリ！
〈特別付録〉Perfect Attack
アドバンスド大戦略
―ドイツ電撃作戦―

情報先取り！

〈新作〉
雷電伝説
エイリアンストーム
マーベルランド
マスター・オブ・モンスターズ
ボナンザブラザーズ
〈攻略〉
シャイニング＆ザ・ダクネス
ラングリッサー
三国志列伝 乱世の英雄たち
〈特別企画〉
'91メガドライブゲーム大賞結果発表

期待のアクションゲームを特集！
〈特報〉ソニック・ザ・ヘッジホッグ

メガドライブFAN
6月号560円（税込）

5月8日発売

徳間書店

© SEGA

ゲームボーイ は任天堂の商標です

Nintendo GAME BOY

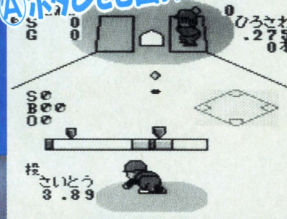
東尾　修

現在、テレビ朝日、文化放送、日刊スポーツの解説者。ライオンズのエースとして、通算251勝などを記録。史上初の1億円投手。愛称「とんび」

東尾 修
監修

東尾 修のプロスタ・レッスン

ひいきのチームを選んで、ペナントレース、日本シリーズを戦ってくれ。最後はとんびが監督の最強球団オールスターズが待ってるぞ!!

Ⓐボタンを3回押しで投球

バー方式投球法

オールスターズの選手たち

12球団実名採用

対戦型
1人でも遊べます

バッターの裏をかけ
新体験・リアルピッチング

7月発売予定
ゲームボーイ
スポーツ
予価4200円(税込)

制作:徳間書店インターメディア株式会社
発売:株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03-3433-6231

●都合により発売日が変更になりました。ご了承ください

©1991 TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC./NIHON LINGUIST CORP.

'91年5月31日発売予定!! 価格4,500円(税別)

「世界を救え！ボールハンター」

天外魔境ジライヤ
ただいま再生産出荷中!!

© 1991 HUDSON SOFT/©1989, 1991 CAPCOM

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所　札幌・名古屋・福岡

Enjoy Hudson

危険に愛された男…。やつの名は、コブラ。

6月7日発売予定・予価¥6,500(税別)

相棒のアーマロイド・レディと共に、
宇宙を駆け巡る正統派海賊、コブラ。
宇宙中捜しても、やつほどの人気者はいない。
やつの首に懸かっている賞金は、
天文学的な数字を弾き出し、
賞金稼ぎも銀河パトロールも、血眼になってやつを追っている。
しかし、三年前に突如姿を消したっきり、
やつの姿を拝んだ者はいない。
やつは死んだのか?
いや、やつに限って死ぬようなドジは踏まない。

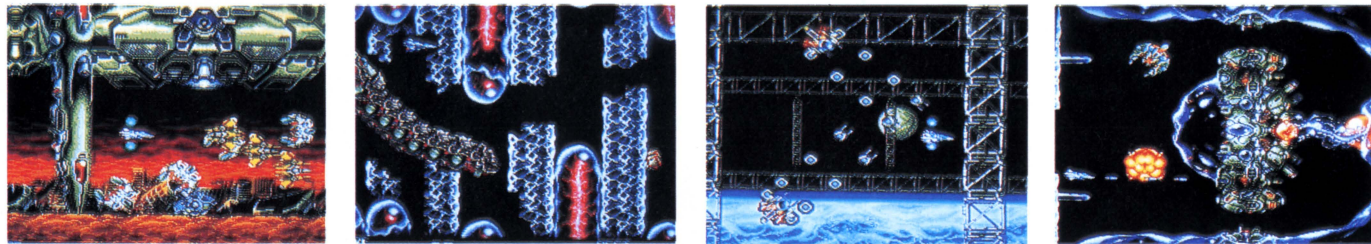
そしていま、やつは宇宙に帰ってきた。
レディとタートル号と共に、
危険と刺激に満ちたこの宇宙へと…。
やつの名はコブラ。
左腕にサイコガンを持つ不死身の男。

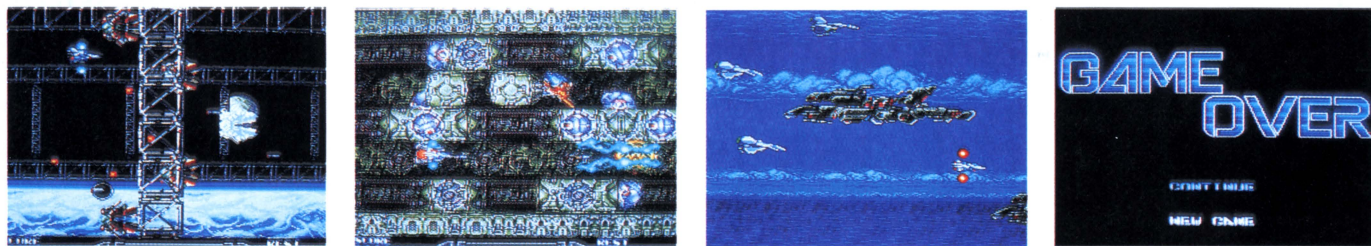
SPACE ADVENTURE
コブラII
―伝説の男― 寺沢武一

©1991 HUDSON SOFT
©寺沢武一/集英社(JCデラックス)

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所　札幌・名古屋・福岡

PCエンジン界トップクラスのグラフィック!!

かつてここまで美しいグラフィックを誇るシューティングゲームがあっただろうか。多重ラスタースクロールはもちろん、各面ボスキャラの動きも大きく、凝ったものになっている。全6面の背景の美しさにも注目して欲しい。

他を寄せつけない斬新なゲームデザイン!!

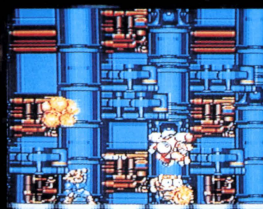
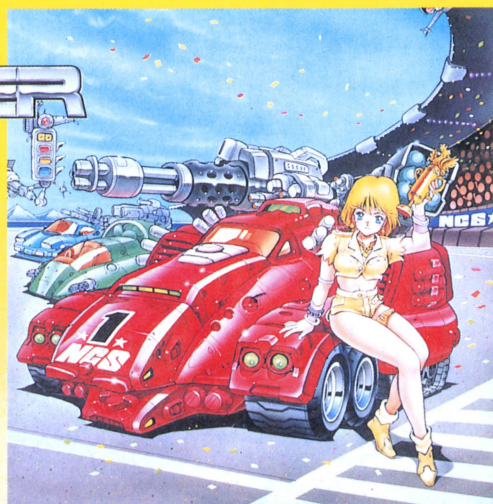
パワーアップ、オプションだけがすべてじゃない。もちろん3種類のバックアップユニットを効果的に使いこなす事は重要だが、巧みに配置設計された敵をオーバーブーストでかわし、撃つ。これからはスコアや早解きにこだわらない「見せる」ゲーマーが増えるだろう。

ゲームミュージックを超えたデジタルサウンド!!

ゲームミュージックというより「音楽」として高いクォリティーを追求したBGMは、当然CDによるものだ。単にノリのいい曲だけではゲーム中の集中力を維持できないという事は、キミたちが一番よく知っているはずだ。

6月7日発売　¥6,800(税別)　ライザンバーII

DATA WEST　〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号 (データウエストビル) TEL.(06)968-1236　データウエスト株式会社

PC Engine
さらなる興奮
今度もまけられない!
普通の生活を賭けた、地球レベルの戦い。
発端は街角、決着は宇宙。
改造町人
シュビビンマン2
新たなる敵
熱狂の2

響の次元へ。
HE system
Hu CARD
4月27日発売!!
価格6,600円(税別)
コミカル、それでいてドラマティックな
シュビビンマンサウンドがいまここに!!
●CD「シュビビンマン1+2」
'91年4月12日発売!!
■CD:TOCT-6114
税込定価¥2,500
©1991 NCS Corp. 発売元 東芝EMI株式会社
MOTO ROADER II
モトローダーII
超画期的な5人同時プレイシステムでファンを釘づけのサバイバルレース、モトローダーが帰ってきた。スポーツカー・タンク・ホバークラフト、選べる3種の車体、4つのコース。12のアイテムとの組み合わせで攻略法は無限大。もう、君の夢中は止まらない。
好評発売中!!
価格6,500円(税別)
大続編
TV・CM
放送決定!
メサイヤ
MASIYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311~5(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通) 03-486-6588(受付時間)9時 18時

天才 あのテトリスの作者
アレクセイ・パジトノフがお贈りする。

プレイフィールドの上から、次々に落ちてくるペア6種類の帽子をうまく振り分けて、同じ帽子の上に積み上げて下さい。同じ種類の帽子が連続で5つ積み上がると、積み上がった帽子は消えて得点になります。うまく振り分けられず、積み上げ過ぎて上まで達してしまうとゲームオーバー。
単純明快、しかし鋭い判断力と反射神経を問われるパズルゲーム「ハットリス」。

★PC Engine版では「炎」のアイテムが新登場!
★レベルは6つのショップ、10のステージから選べます。
★上級者向けにショップBも用意。帽子の落ちてくるスピードが速い!
★カラフルな画面にコミカルミュージック。
★もちろんPC Engine GTでも遊べます。(但し、対戦モードはありません)

●5月24日発売!! ●¥5,800(税別)

HATRIS TM
TM AND ©1989 PARAGRAPH.
HATRIS LICENSED TO BULLET-PROOF SOFTWARE.
©1990 BULLET-PROOF SOFTWARE. ALL RIGHTS RESERVED.
SUBLICENSED TO MICRO CABIN CO.,LTD.
ORIGINAL CONCEPT, DESIGN AND PROGRAM
BY ALEXEY PAJITNOV AND VLADIMIR POKHILKO.

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ
最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

めざせ、天下。龍・虎・獅子、相討つ非情の世界!! 信長の全国制覇を阻むのは誰か？これぞ風雲関東戦国絵巻!!

●数10種類の合戦アニメで臨場感倍増●コマンドに生きる3者3様の個性●勇将・智将・凡将・愚将、個性あふれる戦国武将群像ここに再現●CD-ROM²のド迫力画面で、戦国時代へいざ出陣●勝利の鍵は知力、ひらめき、指導力そして謀略。この緊張がキミをとりこにする。さあ、勝利の軍神は誰に微笑むのか。答えは、キミ次第だ。

6月28日発売
¥7,800（税別）

お問い合わせ　インテック エンジンデスク　☎03-3378-2680

製作協力 株式会社学習研究社「歴史群像シリーズ」
©1991 INTEC INC

今すぐ書店に走れ！

CIRCUS LIDO
サーカスライド

書店販売のPCエンジンソフト予約開始！

書店販売、第一弾！このPCエンジンソフト「サーカスライド」は書店でしか買うことができません。ここで耳よりの情報！全40面をクリアーした方には先着500名様に、特製シルバーキーホルダーをクリアー賞としてプレゼント!!
官製ハガキに、最終ラウンドのパスワードとユーザーズカードのナンバーを併記して、クリアー賞のあて先にドンドン送ろう！

税込価格5,400円（税抜価格5,243円）

近くの本屋さんで　注文してネ。

このページを読んでいるのは君だけじゃない！

先着500名！
サーカスライド
クリアー記念メダル
プレゼント

クリアー賞のあて先
株式会社 ユニポスト オブ ジャパン
〒112 東京都文京区後楽2-3-4 第2松屋ビル1F

出でよ冒険王！

英知の限りを尽くし迷宮の扉を開け。
あふれる勇気と力で宿敵を打ち破れ。
主人公はカメレオン。そう君の分身。
君のテクニックが鍵となる。
今ここそカメレオンと一体となり
最終ラウンドのパスワードを解き明かせ。

ホーネット　　食虫植物

ワーム

ご予約はお近くの
本屋さんへ…

UP
株式会社 ユニポスト オブ ジャパン
〒112 東京都文京区後楽2-3-4 第2松屋ビル1F
TEL 03-5689-6991～3

大募集！少年誌初の快挙!!

大賞賞金200万円

TOKUMAコミック大賞!!

大賞――1名
賞金200万円＋賞状 記念品

入選――2名
賞金各100万円＋賞状 記念品

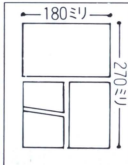
佳作――5名
賞金各20万円＋賞状 記念品

★奨学金制度　★即決月間賞

ストーリー部門
アクション、SF、学園、スポーツものなどどんなジャンルでも可。キミの熱い想いをマンガで表現してみろ!!

ギャグ部門(4コマ大歓迎)
爆笑、不条理、ほのぼの、パロディなど、人生を笑いにかえてしまえ!!　4コマもドシドシ送ってくれよな!!

応募のきまり

▶原稿サイズ

★プロ・アマを問いません。(他の新人賞で受賞された方でもかまいません。)

★原稿サイズは右図の通り。タイトルやネーム(セリフ)は鉛筆で書き、原稿には通し番号を!! 薄墨不可!!

★ストーリー部門は24ページまたは32ページ、ギャグ部門は16ページ、4コマなどのコママンガは10本まとめたもので未発表作品にかぎります。

★最終ページの裏に〈住所〉〈氏名〉〈ペンネーム〉〈性別〉〈年齢〉〈電話番号〉〈職業〉を明記。

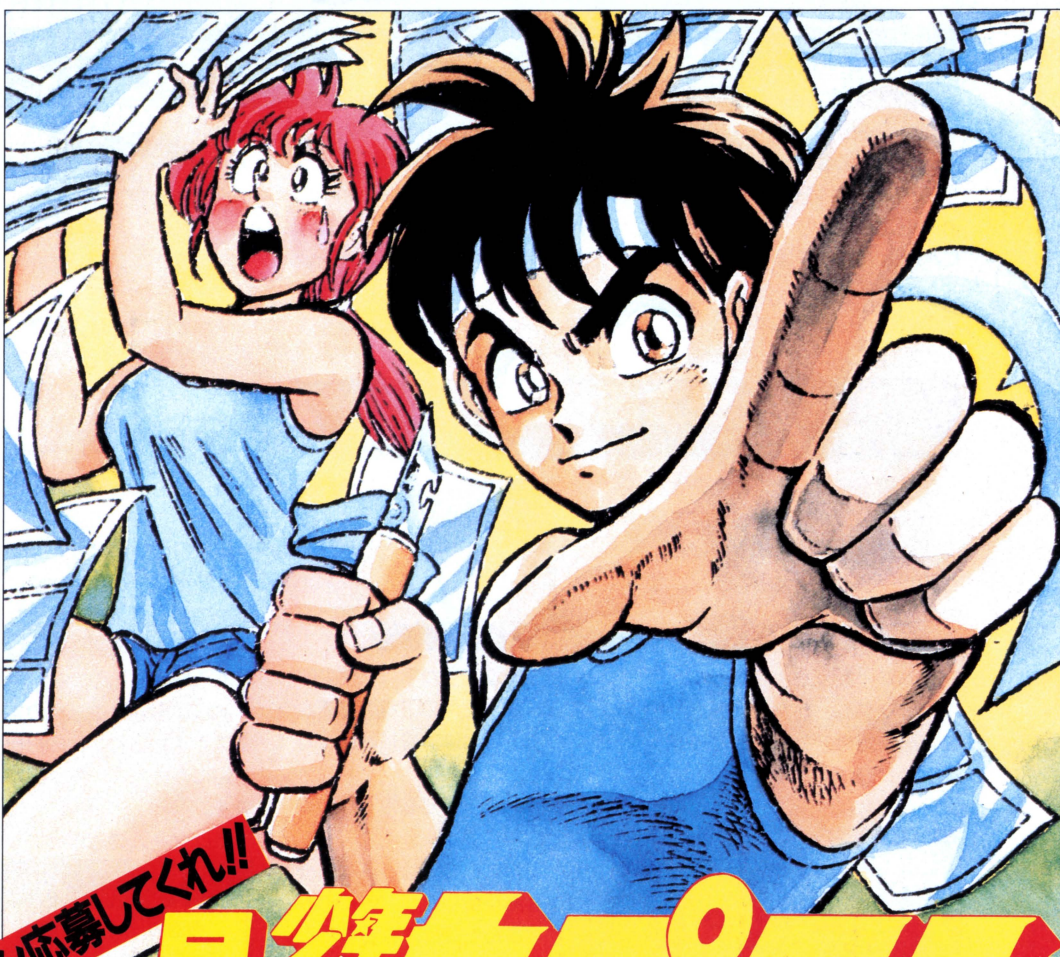
★原稿返却を希望する人は、あて名を書き切手を、貼った返信用封筒を同封すること。同封されていない場合は編集部で処分いたします。

★あて先は――
〒105-55東京都港区新橋4-10-1
徳間書店　月刊少年キャプテン編集部
第1回「TOKUMAコミック大賞」各部門まで

★選考結果については、月刊少年キャプテン'92・1月号('91・11/26発売)誌上で発表します。

★なお、受賞作品の出版権、上映・上演権、映像化権などの諸権利は、徳間書店に帰属するものとします。

選考委員
新谷かおる先生/ゆうきまさみ先生/島本和彦先生
高屋良樹先生/小林よしのり先生(順不同)

ガシガシ応募してくれ!!

月刊少年キャプテン

●第1回しめきりは平成3年8月31日(当日消印有効)

徳間書店

読者が選んだ読者の正直な回答

結果発表 1990 PC Engine ゲーム大賞

1990年に発売された全121タイトルの集計がまとまった。優秀な成績を収めたゲームのスタッフからのコメントもまじえて、その結果を発表する。

総合部門はハドソンが1位2位独占！

総合の集計は、次ページの表のような結果になった。見てのとおり、ベスト5中3本をハドソンが占めることとなり、ハドソン以外にベスト10内で2本以上をランクインさせるメーカーがなかった。このことからわかるように、1990年のPCエンジンゲーム事情は、ハドソンに引っ張られて終始したということだ。

ジャンルとしてはベスト10中3作品がRPGで、同じくアクションも3作品。その他バラバラといった感じで、ジャンルとしてはRPG、アクションの2つに偏っているといえるだろう。

総合第1位 桃太郎伝説II ハドソン

輝く第1位は、年末に発売されたRPG『桃太郎伝説II』。年末発売されたばかりで、印象が強く、有利だったとも考えられるが、なかなか大したもの。

内容としては、初心者向きのシステムがよかったようだ。また、キャラクタも、前作で人気だった桃太郎を始め、おとぎ話のキャラクタたちがたくさん登場するのが好評だったようだ。

いかにも正統派。わかりやすいシステムとわかりやすい物語が受け入れられた

シナリオライター さくまあきら

え!? 1位ですか？ 『桃太郎伝説II』は、12月の下旬に発売されたんで、賞とは無縁だと思っていました。

うれしい不意打ちなので喜んでいます。

作者としては不満な部分もありましたが、多くのみなさんに受け入れられたという点においては万歳三唱です//

これからも「桃太郎」シリーズは、わかりやすくて、楽しくて、肩の凝らないゲーム作りを目指していきます。評価してくれた読者のみなさんありがとう。

キャラクタデザイン 土井孝幸

『桃太郎伝説II』を選んでいただいて、ありがとうございました／ とてもうれしく思います。『桃太郎伝説II』の敵キャラたちについては、シナリオが二転三転したこともあって、けっこう大変でした。ご存じのように、昨日の敵は今日の友の図式で、ボスキャラクラスがどんどん仲間になっていくので、ボスキャラそれぞれに性格をもたせるように作らなければならなかったのです。中でも、「あしゅら」は史上初のすっ裸のボスですからね。他のRPGではお目にかかれないキャラだと思います。

私はゲームの評価というのは、ゲームをやる人の判断が一番なのではないかと思っています。

だから、読者のみなさんに選んでいただいて、感謝感謝なのです。

戦闘シーン。このキャラクタひとつひとつが土井さんの作なのだ

ゲームが進むとパーティのメンバーも加わってくる

ハドソン独占の要因は

今回のハドソンの躍進については、ライバルの不在が大きく原因にあるように思われる。売り上げでハドソンのソフトに対抗できるナムコの各ソフトが低迷した。これは、ナムコの出すソフトのほとんどが業務用からの移植であり、読者が業務用との比較も含めて評価しているのが災いしたといえる。言ってしまえば業務用とまったく同じに移植してやっと土俵に上がれるというもの。こうしてナムコは崩れていった。

一方ハドソンは、PCエンジンでしか遊べないオリジナルのラインナップの充実に努め、PCエンジンユーザーに訴えていったところに勝因があったように見える。

©HUDSON SOFT・高橋留美子/小学館/キティ/フジテレビ/HUDSON SOFT・ブレイン・グレイ

総合第2位 うる星やつら STAY WITH YOU ハドソン

第2位は異色のキャラものアドベンチャーが入賞。しかし、2位とはいえ1位との差は0.126ポイント。発売時期しだいではどう転んでいたかわからなかったところ。ともかくラムちゃんのおかげ？

やっぱりラムちゃんに尽きる。続編希望などの意見もありました

ディレクター 高津敏之

『うる星やつら STAY WITH YOU』が読者ランキングで2位と高い評価を受けましたのはスタッフ一同、望外の喜びです。

私はこのゲームで、シナリオを担当しましたが、なかなか納得のいくものにならずリテークが出たりなど苦労させられた思い出があります。

『うる星やつらSTAY WITH YOU』に関しては、PCエンジンFAN誌誌上において賛否両論、様々な意見が寄せられましたが、それらのすべてをユーザーの貴重な意見として虚心に受け止め、次回作に生かしたいと思います。これからもハドソンソフトをよろしくお願いいたします。これからもガンバリマス。

総合第3位 ラストハルマゲドン ブレイングレイ

異色の移植が異色の入賞…と、異色ずくしのソフトだ。人によっては「気持ち悪い」ともとれるキャラクタと世界観だが、良きにせよ悪しきにせよ話題を集めたのが入賞の要因では？

ＰＣエンジンのＲＰＧとしてはこれまでにないシステムを確立した

プロデューサー 松本康志

みんさん、ご支援、ご声援、大変ありがとうございました。まだまだ未完成の『ラストハルマゲドン』ではありましたが、ゲーム大賞3位という栄えある賞をいただいたことによって、スタッフ一同、大いなる歓びとともに、次回作、次々回作、そして続編へのプレッシャーをひしひしと感じ始めております。すでに、『エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス』の開発においても、「あそこは、こうしよう」、「そこは、このほうが」といった調子で納期を度外視した改善が行われております。そんな雰囲気の社内ですが、よりよいソフトを創り出すことだけを念頭に置いて、いつまでもチャレンジしていきたいと思っています。

総合順位ベスト10

順位	ゲーム名	メーカー名	総合	回答率	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ
1	桃太郎伝説II	ハドソン	25.048	54.1%	4.417	4.016	4.133	4.256	4.349	3.874
2	うる星やつら STAY WITH YOU	ハドソン	24.922	50.5%	4.689	4.108	4.085	4.049	4.083	3.906
3	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ	24.462	41.7%	4.374	4.273	3.697	3.599	4.007	4.510
4	ボンバーマン	ハドソン	24.277	51.6%	4.073	3.548	4.168	4.207	4.461	3.817
5	スーパーダライアス	NECアベニュー	24.155	51.5%	3.947	4.592	3.996	3.988	4.099	3.532
6	バスティール	ヒューマン	24.135	26.5%	4.275	4.516	3.860	3.660	3.947	3.875
7	サイバーナイト	トンキンハウス	24.016	18.4%	4.059	3.913	3.896	3.717	4.184	4.244
8	ヴァリスIII	日本テレネット	23.699	43.9%	4.628	4.266	3.804	3.462	3.883	3.653
9	F-1 CIRCUS	日本物産	23.501	28.1%	3.711	3.597	4.007	3.818	4.373	3.992
10	源平討魔伝	ナムコ	23.154	63.5%	4.228	4.061	3.713	3.634	3.822	3.694

総合順位ワースト10

順位	ゲーム名	メーカー名	総合	順位	ゲーム名	メーカー名	総合
121	LEGION	日本テレネット	13.750	116	ラスタン・サーガII	タイトー	15.691
120	ロードランナー失われた迷宮	パック・イン・ビデオ	14.603	114	ドロップロックほらホラ	データイースト	15.782
119	アームドF	日本ソフト販売	14.747	114	デスブリンガー	日本テレネット	15.782
118	ZIPANG	パック・イン・ビデオ	14.861	113	ダイ・ハード	パック・イン・ビデオ	15.909
117	これがプロ野球'90	インテック	15.533	112	ジャックニクラウスワールドゴルフツアー	ビクター音楽産業	16.095

※データは、募集した評価の中から無作為に1000通を選び、集計したものです。回答率は、その中で点数を記入してあった割合です。

各部門には意外なランキングもあり

今回読者のみなさんに評価してもらったそれぞれの項目について、評価の高かったものを見ていこう。各部門の1位は、すべて総合ベスト5に入っている作品ばかりだが、2位3位となると、意外な顔ぶれもある。意外とみんなよく見ているなあと感心することしきり。それにしてもボンバーマンの2部門獲得は驚異。総合1位に匹敵するぐらいのインパクトはありそうなぐらいだ。

キャラクタ部門賞 うる星やつら STAY WITH YOU ハドソン

この部門に関しては当然のようなランキングといえよう。

それぞれ、「ラムちゃん」、「優子」、「らんまファミリー」といったアニメ、あるいはアニメ調のイメージに評価が偏ったようだ。

それにしても、高橋留美子の人気はゲームの世界でも強かったという結果になった。アニメ調のビジュアルが入らないゲームとしては、『ワルキューレの伝説』が5位、『桃太郎伝説II』が6位と健闘している。

ベスト3	
1	うる星やつら STAY WITH YOU
2	ヴァリスIII
3	らんま½

オリジナルとしては、4位に『コズミックファンタジー』、7位に『雀偵物語』と、キャラものの日本テレネットが威信を保った。

○高橋留美子キャラ強し！ ラムちゃんにはかないません？

○ワルキューレもがんばったけど、残念ながら5位止まり

音楽・効果音部門賞 スーパーダライアス NECアベニュー

ベスト3はすべてCD-ROMで発売のソフトばかり。輝く1位は『スーパーダライアス』なのだが、これは業務用の基板の音を録音したもので、NECアベニューの功績というよりは、タイトーサウンドチーム「ZUNTATA」のおかげといえよう。

2位のバスティールは、ジャズのBGMをゲームに組み合わせた斬新さが受けたようだ。Huカードのものに関しては、6位に『大魔界村』、8位に『源平討魔伝』がつづいている。Huカード版がベスト5までに1作も入らないというのは、総合にも影響している。

ベスト3	
1	スーパーダライアス
2	バスティール
3	ラストハルマゲドン

○ZUNTATA偉い！ ドルビーサラウンドの効果もあった？

お買い得度部門賞 ボンバーマン ハドソン

この部門は、ある意味では全体的な評価ともいえる部分。『ボンバーマン』が『桃太郎伝説II』を抜いているというのはすごい。

この部門に関しては、HuカードとCD-ROMでの傾向がないようだ。

ベスト3	
1	ボンバーマン
2	桃太郎伝説II
3	うる星やつら STAY WITH YOU

操作性部門賞 桃太郎伝説II ハドソン

操作性というのは、実際のプレイに大きく関わってくる重要な問題だ。操作性が悪いものに関して辛い評価をつける傾向にあるようで、欠陥があるような部分がなければおおむね似たようなポイントの帯に固まっている。

ベスト3	
1	桃太郎伝説II
2	ボンバーマン
3	スーパースターソルジャー

熱中度部門賞 ボンバーマン ハドソン

この部門は、ゲームの心髄ともいえる部分。何度も何度も、思い入れをして遊んだゲームが上位に食い込んでくる。

その1位は、ゲーム性の面で優れており、最高5人同時プレイが可能な『ボンバーマン』が選ばれた。また、2位は十字キーの操作に熱が入る『F-1 CIRCUS』が入賞。何度遊んでも飽きないというタイプの評価が高い。

ベスト3	
1	ボンバーマン
2	F-1 CIRCUS
3	桃太郎伝説II

そういった意味で、ベスト10にはシューティングが多く、スポーツものも2本入っているのが特徴といえるだろう。

オリジナリティ部門賞 ラストハルマゲドン ブレイングレイ

第1位の『ラストハルマゲドン』は、だれも文句を言わないところだろう。驚くべきことは2位で、総合では55位の『ULTRA BOX創刊号』が入賞しているのだ。

この『ULTRA BOX』シリーズは、この部門で2号が5位に、3号が7位に入賞するというベスト10内全作入賞の快挙を成し遂げてしまったのだ。

この部門に関してだけは、総合の上位陣は弱かった。『桃太郎伝説II』は14位だった。

ベスト3	
1	ラストハルマゲドン
2	ULTRABOX創刊号
3	サイバーナイト

○これは第4号なのだが、ちょっと興味深いので載せた

Ⓒ小学館/キティ/フジテレビ/HUDSON SOFT・NAMCO LTD.・NEC Avenue IES, INC.・TELENET JAPAN・キティ/フジテレビ/NCS・ブレイングレイ

特設三賞は、ファンの好みが偏った

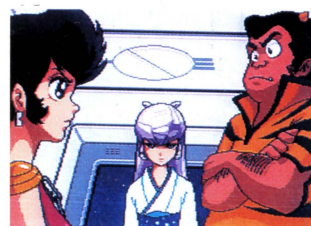
さてさて、厳密な数字で評価した総合、各部門に対して、こちらはゲームのデキに関係なくただ思い入れだけで選んでもらった特設部門。それでもやはり、数字で選んだ部門に傾向が似ている部分もあったりして、なかなか読者は正直。それでも、微妙に集計が違っていたりして、思い入れと評価との違いが見えてくる。

ベストキャラクタ賞　優子（ヴァリスIII）日本テレネット

なんと、1位は『ヴァリスIII』の「優子」。オリジナルはパソコン版だったり、ファミコンに移植されていたり、メガドライブにも進出したりしているが、「優子」はPCエンジンを代表するオリジナルキャラクタといえるほどの支持を受けている。アニメ界のスターである「ラム」や、業務用のスーパーアイドル「ワルキューレ」を押し退けての入賞だけに、さすがといえる。そのほか、高ランクに多数のキャラクタを入賞させたソフトとしては、『うる星やつら』、『らんま$\frac{1}{2}$』がある。

ベスト5	
1	優子（ヴァリスIII）
2	ラム（うる星やつらSTAY WITH YOU）
3	ワルキューレ（ワルキューレの伝説）
4	天道あかね（らんま$\frac{1}{2}$）
5	サヤ（コズミックファンタジー）

「らんま」については、「乱馬」の投票も加えればかなり上位になったのに、変身する体が災いした。

『ヴァリスIII』ファミリー強し！

『うる星やつら』のメンバーの票を集めれば団体では優勝

惜しくも破れ去っていったこの三人。ちなみにあかねがダントツ

ベストオープニング賞　ラストハルマゲドン　ブレイングレイ

やっぱりこの賞は、CD-ROMが上位を占めてしまった。いってしまえばCD-ROMのための賞だったようにも思える。

そんな中で、群を抜いて躍り出たのが『ラストハルマゲドン』。壮大なストーリーを延々と語るビジュアルは、パソコン版の頃からの話題だった。

2位の『ヴァリスIII』に関しては、これは日本テレネットのお家芸が当たったというところか。キャラクタのおかげという部分もあるが、それだけ印象が深いということだろう。

3位もまたキャラクタもの。特にビジュアルがつづくわけではないが、懐かしいオープニングの歌が聞けるところが良かったようだ。

ベスト5	
1	ラストハルマゲドン
2	ヴァリスIII
3	らんま$\frac{1}{2}$
4	うる星やつら STAY WITH YOU
5	コズミックファンタジー

なぜかスケルトンはキャラクタ賞でも票が集まっていたのだ

ベストメーカー賞　ハドソン

圧倒的にハドソンだった。ここまでくると大したもの。総合評価も独占し、ベストメーカーとしてもランクされるとは、まさにPCエンジンはハドソンの天下。

以下ナムコ、NECアベニューとつづくのだが、票としては薄い。あまりにもハドソンに偏っており、不気味ですらある。他メーカーにもがんばってもらいたい。

ベスト5	
1	ハドソン
2	ナムコ
3	NECアベニュー
4	タイトー
5	日本テレネット

ハドソンから

PCエンジンFAN読者のみなさん、ほんとうにどうもありがとうございます。今年もみなさんのためがんばります。それから8月に出ますCD-ROMのモンビットのゲーム画面が、早くも毎週火曜夜8時からTBS系「熱血新入社員宣言」というドラマで少しだけ見れますから観てね！（三宅）

プレゼント当選者発表

PC Engine GT モニター

岩　手／江　晃一・12歳
東　京／細野　龍巳・14歳
山　口／繁澤　敦・15歳

好きなソフト1本

北海道／和泉　讓・20歳
北海道／阿部　重人・17歳
北海道／小西　英夫・15歳
山　形／安達　友紀・16歳
埼　玉／森　澄宏・17歳
埼　玉／白木　守・16歳
埼　玉／吉島　直也・15歳
東　京／佐久間敏次・14歳
東　京／木村　博文・19歳
東　京／磯部　雅裕・17歳
神奈川／高梨　雄太・13歳
神奈川／川原　将人・14歳
神奈川／阿部　光子・17歳
神奈川／冨岡　重明・16歳
神奈川／角田　英朗・16歳
長　野／池田洋一郎・14歳
岐　阜／竹中　敏信・19歳
岐　阜／広瀬　友人・16歳
静　岡／難波　英生・17歳
大　阪／山東　淳司・12歳
大　阪／松岡　慶二・12歳
大　阪／杉本　一真・14歳
兵　庫／橋井公三郎・11歳
兵　庫／松浦　慈・15歳
岡　山／牧野　直人・13歳
岡　山／山本　博司・27歳
岡　山／赤木　恵司・13歳
広　島／柿木　慶太・16歳
福　岡／大藪　高利・16歳
福　岡／菟田　優也・17歳

敬称略

1 イースⅢ ★★★★★

オプションモード発見

福岡県
上田修一

このゲームにおなじみの、オプションモードが発見された。

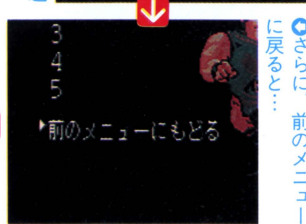
やり方は、まずタイトル画面でコンティニューを選び、パスワードの入力画面を出す。そしてパスワードで、「よしのずい」と入力する。「入力を続けますか」というメッセージが出たら、「いいえ」を選びデータファイルのメニュー画面に戻る。するとデータファイルが増加して、一番最後に「オプション」のメニューが出てくる。この「オプション」のメニューには、ゲーム中のすべての音楽が聴ける「BGM」、すべての効果音が聴ける「サウンド」、すべてのアイテムが見られる「アイテム」がある。

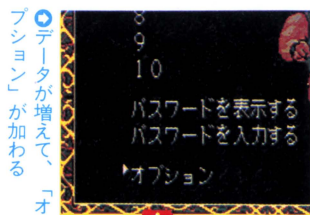
●まず、コンティニューを選ぶ

「よしのずい」と入力

●ここで「いいえ」を選び、前の画面に戻る

●さらに、前のメニューに戻ると…

●データが増えて、「オプション」が加わる

●これを選ぶと、選択肢が出る

●「BGM」を選べば、この通り

2 エグザイル ★★★★☆

デバッグモード発見

神奈川県
森本広丈

このゲームに、ビジュアルとミュージックのデバッグモードが見つかった。

そのやり方は、タイトル画面で上、上、下、下、右、左、右、左、Ⅱ、Ⅰの順に押すだけ。コマンド入力後に、モード選択画面が出れば成功だ。このモード選択画面で「ビジュアル」を選べばオープニングからエンディングまで、すべてのアニメーションを見ることができる。また「ミュージック」を選べば、ゲーム中に流れる20曲のBGMから、好きな曲を選んで聴くことができる。

●タイトル画面が出たら、次のコマンドを入力する

タイトル画面で上、上、下、下、右、左、右、左、Ⅱ、Ⅰの順に押す

●するとこの画面になる

●「ビジュアル」だと…

●ゲーム中に登場する、すべてのアニメーションを見ることができる

●「ミュージック」では、すべての曲を聴くことができるのだ

イラスト／島浦孝全

©HUDSON SOFT ／日本ファルコム・TELENET JAPAN・NAMCO LTD.・HUMAN

3 ワールドスタジアム'91 ★★★★★

テストモードがあった!!

兵庫県 荒西啓二

このゲームにサウンドテストなどができる、テストモードが見つかった。

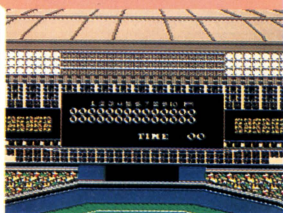
そのやり方は、タイトル画面でⅡを9回、Ⅰを1回、ランの順に押すだけだ。すると、画面がテストモードに切り替わる。このテストモードには、すべてのキャラのパターンが見られる「CHR GEN」、ニューピッカリドームの全景が見られる「STADIUM」、ナムコットスポーツとでっかいモードの背景が見られる「PICTURE」、出場全選手の能力データが見られる「TEAM DAT」、すべての曲が聴ける「SOUND」、合成の声が聴ける「VOICE」、セレクトを押してポーズがかけられる「PAUSE」、スタッフの紹介を見ることができる「STAFF」がある。

画面が切り替わらないうちに…

タイトル画面でⅡを9回、Ⅰを1回、ランの順に押す

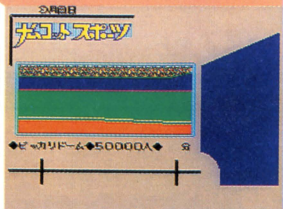
テストモードが出て、サウンドテストもできる

STADIUM

球場の全景が見られる

CHR GEN

キャラのパターンだ

PICTURE

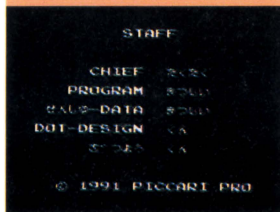
2種類の背景だ

TEAM DAT

全チームのデータだ

PAUSE

ポーズを掛けられる

STAFF

スタッフ紹介画面

4 ファイナルマッチテニス ★★★★☆

レベル設定画面発見

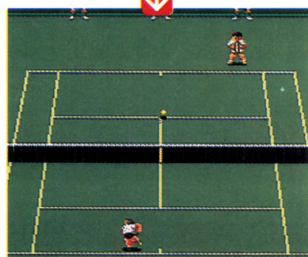
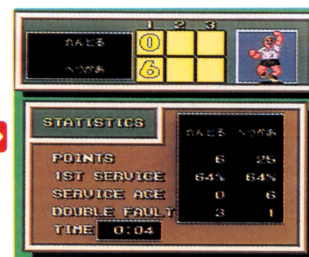
東京都 石井達也

コンピュータのレベルを、自由に設定できることがわかった。

やり方は、タイトル画面でセレクトとⅡを押しながら、右を10回、左を4回押すだけだ。すると、画面がレベル設定画面に切り替わる。レベルは1から5まであって、数が大きくなればなるほどコンピュータも強くなるよ。

次のコマンドを入力すると…

タイトル画面でセレクトとⅡを押しながら、右を10回、左を4回押す

レベル設定画面になる

レベル5だとサーブもシビアだ

ポイントもろくに取れない

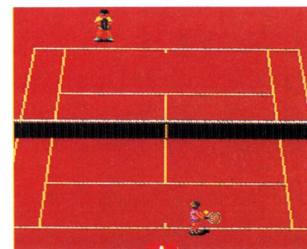
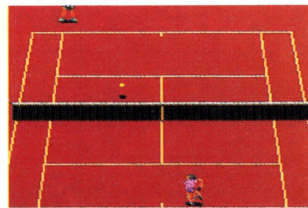
5 ファイナルマッチテニス ★☆☆☆☆

100%サーブが入る

三重県 トクメ

サーブの入れ方が難しいこのゲームで、100%サーブを入れるウルテクが見つかった。

やり方は簡単。サーブを打つときに、連射パッドを最高速にして、Ⅰボタンを押すだけだ。こうすれば、必ずサーブが入る。ゲームの初心者にはお勧めのウルテクだ。

サーブを打つときに…

連射パッドを最高速にして、Ⅰボタンを押す

必ずサーブが入るよ

6 デッド・ムーン ★★★★☆

オプションモード発見

徳島県 神山純一

このゲームに、オプションモードが発見された。

やり方は、タイトル画面で左下、Ⅰ、Ⅱを押しながら、ランを押すだけだ。すると画面に「STAGE」、「BGM」、「LEVEL」の文字が出てくる。あとは、方向キーで数を変えてやれば、ステージセレクト、サウンドテスト、レベル設定ができる。

◯タイトル画面で、コマンドを入力

タイトル画面で左下、Ⅰ、Ⅱを押しながら、ランを押す

◯ステージセレクトなどができる

7 デッド・ムーン ★★☆☆☆

自由にデモ画面を見る

北海道 北口俊樹

シーン1からシーン4までのデモ画面を、自由に見るウルテクが見つかった

まず、タイトル画面でセレクトを押すと、シーン1のデモ画面が始まる。そこで、デモ中にランを押すと、またタイトル画面に戻る。そして、ランを押せばシーン2のデモ画面が始まる。あとはこれを繰り返していけば、1回ごとに次のシーンのデモ画面が始まる。ただし、デモ画面はシーン4までしかないので、シーン1に戻ってしまい、シーン5とシーン6はデモ画面で見ることはできない。

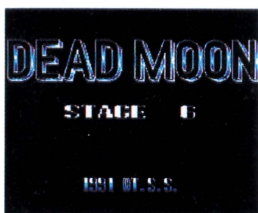
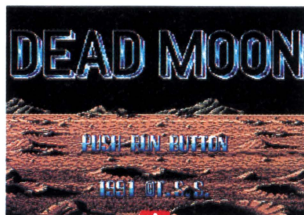
◯タイトル画面が出たら…

タイトル画面でセレクトを押す

◯デモ画面が始まる

デモ中にランを押す

◯タイトル画面に戻るのだ

◯繰り返せば次々とデモを見られる

8 デッド・ムーン ★★★★☆

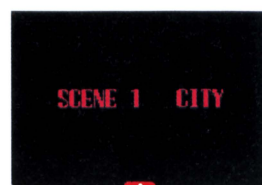
無敵コマンド発見

長野県 広田将志

ゲームをスタートしてすぐに出るシーンごとの紹介画面で、方向キーの下と、セレクトボタンを押し続けると、そのシーンでは無敵になる。ただ、各シーンごとにコマンドを実行しなければ無効だ。

◯この画面で、次のコマンドを入力する

方向キーの下と、セレクトボタンを押し続ける

◯そのシーンに限り、無敵になるのだ

9 デッド・ムーン ★★★☆☆

パワーアップランク表示

千葉県 角納 聡

自機のパワーアップランクがわかる数字を表示させるウルテクだ。タイトル画面で、Ⅰを押しながらランを押す。すると、ゲーム画面の左下に自機のパワーアップランクがわかる数字が表示される。

◯タイトル画面で、コマンドを入力

タイトル画面で、Ⅰを押しながらランを押す

◯画面の左下に数字が表示される

10 ゼロヨンチャンプ ★☆☆☆☆

エッチな名前は××××

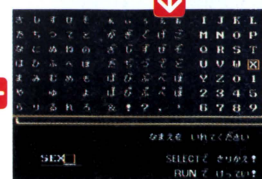
広島県 たらこ

ストーリーモードでゲームを始めたら、名前の入力画面で「SEX」と入力する。すると、名前の表示が××××になり、同時にピーっという音まで流れる。

◯ストーリーモードを始めて…

◯名前を「SEX」にすると…

◯表示が××××になる

©T.S.S.・MEDIA RINGS CORP. naxat soft LICENSED BY CAPCOM

11 ゼロヨンチャンプ ★★★☆☆

ヨタハチ登場

千葉県
イチムラ

VSコンピュータか、2人対戦モードで、パスワードを「ぜろよんだ」と入力する。すると、自車が幻の名車ヨタハチこと、トヨタスポーツ800になる。

「ぜろよんだ」と入力する

普通なら出ないヨタハチになる

この車なら、ゼロヨン10秒台が簡単にだせる

12 ゼロヨンチャンプ ★★☆☆☆

見えない車

東京都
ヨッシャー

VSコンピュータか、2人対戦モードで、パスワードを「MR−24」と入力する。すると、画面がバグって、姿の見えない車が出る。この車は7秒台を軽く出せる。

「MR−24」と入力する

ゲームは始まっても姿が見えない

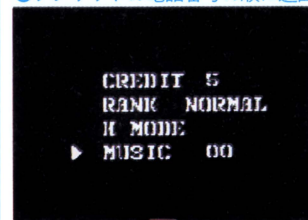
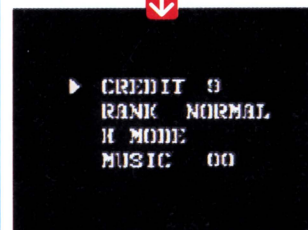
ゼロヨン7秒台が出た。でも画面はメチャクチャ…

13 1943改 ★★★★☆

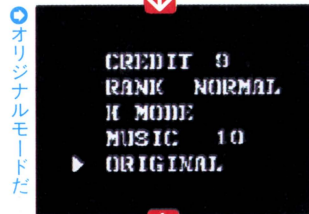
設定画面で隠しコマンド

広島県
ゴッドサイダー

このゲームの設定画面にMUSICのメニューがあるが、ここで0、3、3、8、3、9、0、0、8、0の順に選曲するとクレジットが9まで増やせるようになる。また7、7、7、7、9、3、10の順に選曲するとオリジナル画面でプレイでき、1、6、0、10、5、2、10、3、8の順に選曲するとゲームのスピードが倍になる。

ナグザットの電話番号の順に選曲

0、3、3、8、3、9、0、0、8、0の順に選曲する

クレジットが9まで増える

7、7、7、7、9、3、10の順に選曲する

オリジナルモードだ

設定画面のメニューが増えて、いつもと違うゲームが楽しめる

1、6、0、10、5、2、10、3、8の順に選曲する

ゲームスピードが倍

UL·TECH募集

ウルテクワンダーランドでは、PCエンジンのソフトに関する投書を募集しています。説明書や他誌に載っていない、未発表のウルテクやおもしろい現象などを見つけたら、ハガキかFAXで報告してください。右のイラストをよく見て、その書式にしたがって応募してください。

しめきりはありませんが、同じ内容のものに関しては、ハガキの場合消印で、FAXの場合は送信時間でチェックして、早く送られた方を採用者とします。

謝礼

採用者には以下のようにウルテクのランクに見合った謝礼を送ります。謝礼は、色の数によって、2000円〜10000円になります。どんどん応募してくださいね〜。

★★★★★—金10000円
★★★★☆—金 8000円
★★★☆☆—金 6000円
★★☆☆☆—金 4000円
★☆☆☆☆—金 2000円

あて先
〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PC Engine FAN編集部
ウルテク係

FAXでも応募できます

FAX番号
022(213)7535

今回は、さまざまなジャンルのゲームが集まった。これを読んで難所を突破してほしい。

Q 魔晶伝紀ラ・ヴァルー

シナリオ5で聞いたララの冠ってどこにあるのですか。

（静岡県／宮島鈴音）

A このアイテムは、シナリオ8のザンゼリアン城内にある。ザンゼリアン城は、3つの塔で形成されているので、その左側の塔に向かおう。塔の最上階にララの冠がある。ここには、トラップが仕掛けてあるので、HPに注意しよう。ララの冠は戦闘中に使うことができるアイテムで、1回に500のダメージを敵に与えられるが、1回の戦闘で1回しか使えない。

ここでは場所を教えてくれないぞ

左の塔の頂上にある、この宝箱を探そう

宝箱を開けるとララの冠がある

アイテムとして使えばすごい威力を発揮するぞ

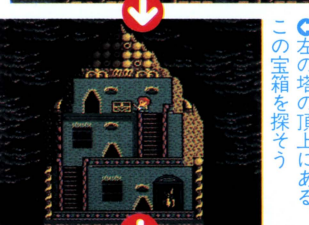
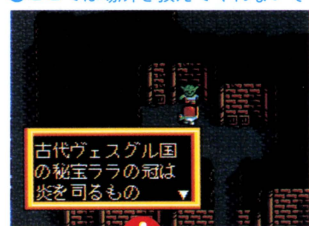
Q らんま½

PART8の猫食堂で炎が出てくる場所が進めません。

（東京都／桐谷卓）

A この下からあがってくる炎の場所は、強行突破しようとしてもたいがい1人やられてしまう。そこで、ここまで来る間に取ったパンダアイテム（中ボスのような連中を倒すと出る）を炎が上がる場所に落ちたらすぐ使う。するとパンダが現れ、一定時間無敵になるので、その間に炎を抜ける。ただし、ジャンプはしないように。

落ちたらすぐにパンダアイテムを使って…

無敵の間に一気に炎を通り抜ける

Q トンマ

4面ボスの、ソーセイジの倒し方を教えてください。

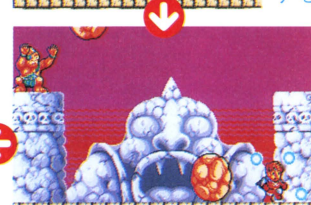
（東京都／トンマ）

A 最初に現れた片方だけを集中攻撃するのが基本だ。現れたら敵が岩を投げるまでジャンプしながら攻撃し、岩を投げてきたら破壊するか、早めに避ける。早く避けないと避けにくくなる。これを繰り返して片方を倒したら後は楽勝だ。一気に倒してしまおう。

この面だけでもこれだけの装備になる

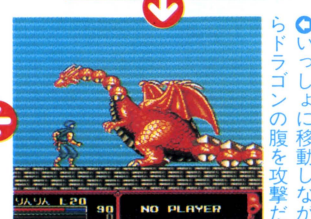
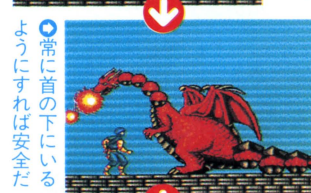
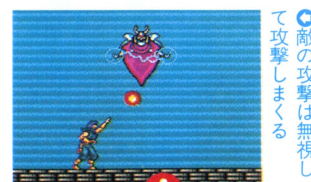
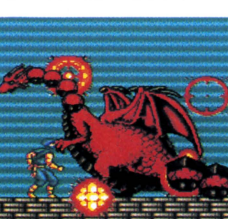
初めに現れた方を集中的に攻撃しよう

岩はなるべく早めによけるように

1匹になってしまえば恐くない。一気に倒してしまおう

Q カダッシュ

最後のボスが強すぎて全然勝てません。助けてください。

（宮城県／ケンプファー）

A ボスの第一形態は攻撃を無視して斜めに攻撃し、一気に倒してしまおう。ドラゴンに変身したらボスの首の下にいれば安全だ。ボスと共に移動しながら攻撃すれば簡単に倒せる。腹にも攻撃できるので無理に頭を狙う必要はない。

敵の攻撃は無視して攻撃しまくる

常に首の下にいるようにすれば安全だ

いっしょに移動しながらドラゴンの腹を攻撃だ

ちゃんと成長していれば意外と簡単に倒せるぞ

イラスト／島浦孝全

©KOGADO STUDIO・高橋留美子／小学館／キティ／フジテレビ／NCS・IREM CORP.・TAITO CORP.・NCS／MADHOUSE・新日本レーザーソフト／日本テレネット・Nihon Bussan Co. LTD.

Q OEDO 808

ミッション2の酒場のじいさんから会員証が買えません。

（栃木県／植竹康恵）

A 情報屋のじいさんと話せるようになったら、最初に情報について尋ねる。すると「買う」のコマンドが出るが、じいさんは売ってくれない。そこで「見せる」のコマンドで、キャッシュCを見せてから、モンタージュを見せる。すると、モンタージュの男の情報を教えてくれる。それから、会員証を買うと素直に売ってくれる。

なかなか会員証を売ってくれないじいさんだ

これを見せれば、信用してくれるだろう

こいつはミッション１にいた男だ

やっと手に入れた会員証。次はカジノに行こう

Q ヴァリスIII

アイスランド後半の透き間の小さい場所が越えられません。

（徳島県／スーパードライ）

A ここはスライディングを使うのだが少し工夫が必要だ。赤いトゲのギリギリ直前まで近づいたらすぐにしゃがむ。足場は滑るのでそのまま滑っていくが、これが狙い。止まった場所からスライディングするとうまく越えられる。

左から走ってきて、ぶつかる直前にしゃがむ

しゃがんだままで透き間に入り込める

止まった場所からスライディングすれば渡れる

このままではダメージを受けてしまう

Q 麻雀ウォーズ

富士山で使うお茶のありかと名古屋城の宝箱の開け方は？

（埼玉県／矢野弘訓）

A 実は看守に必要なのはお茶ではなく、お茶の友であるウイロウなのだ。ウイロウは名古屋で売っているので買ってきてから看守に話し掛けると、看守はお茶を飲みにいってしまう。これでみどりを助けられる。その後、みどりの父に会うと、お礼に巻物をくれる。これを持って名古屋城へ行き、写真の場所の宝箱に使おう。その他の宝箱はすべてただの飾りだ。

ウイロウは名古屋で売っているぞ

この後、看守はいなくなるのでみどりを助ける

そして、みどりの父に会うと巻物をもらえる

名古屋城の宝箱はここのしか取れない

Q パラソルスター

ラウンド5のロボットのようなボスが強くて倒せません。

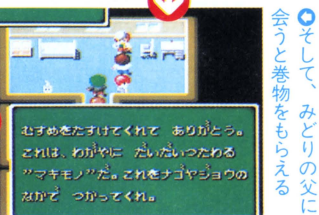
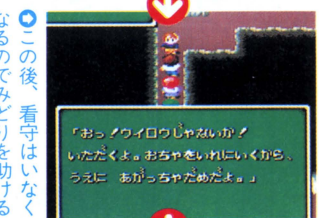
（広島県／渡辺須美）

A ドラッグを取って一気に上にあがる。そして、中央の足場の左端で大しずくをためて待機する。ボスが近づいてきてブーメランを放ったら、右へジャンプしながら攻撃だ。その後、今度は右端へ行って、これを繰り返そう。

大しずくをためて敵が攻撃してくるまでここで待機

攻撃されたら右へジャンプして攻撃

こうやって攻撃すると星の命中率が高くなる

今度はここで待機して同じことをする

質問大募集

Q&A Engineでは質問を募集しています。何度、挑戦してもクリアできないあなた。ど～しても同じところで詰まってしまうキミ。誰も助けてくれない、とお嘆きの方。そんなゲームは好きだけれど、解けなくて悩んでいる読者のみなさんの強～い味方になろうという前より強力な企画です。名付けて「Q&A Engine」。どんな難関でも我々に任せれば、たちどころに答えてあげましょう。ただ今、質問を大々的に募集しています。ハガキにゲーム名、質問内容、住所、電話番号を明記のうえ、右のあて先まで送ってください。またFAXでも受け付けています。それでは、みなさんよろしく!!

あて先は
〒980 宮城県仙台市青葉区二日町6-7
TIM PC Engine FAN編集部
「Q&A Engine」係

FAX番号 022-213-7535

★改造町人シュビビンマン2 新たなる敵
★ヘルファイアーS
★アドベンチャーアイランド

今回は『シュビビンマン2』を中心に、人気ゲーム3本を攻略する。十分に活用して勝利の道をつかんでほしい。

改造町人シュビビンマン2 新たなる敵

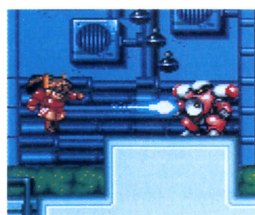
2人でプレイすれば、楽しさ倍増のこのゲーム。1PLAYの場合を中心にステージ1～7までを攻略する。2PLAYでやる場合は応用しよう。

発売日	発売中	価　格	6600円(税別)	ジャンル	アクション
容　量	4M	継続機能	コンティニュー	モデム対応	――

ステージ1～7を攻略

このゲームは1PLAYと2PLAYで遊べる。どちらでプレイするのが簡単かというと、断然2PLAYだ。そこで、1PLAYと2PLAYの相違点を少しふまえてステージ1～7を攻略する。

1PLAYと2PLAYの相違点

1PLAYではシュビビームと通常のビームしか使えない。しかし、2PLAYでは協力攻撃が使える。協力攻撃には2種類ある。太助の協力攻撃はボスを倒すのに向き、キャピ子の協力攻撃はザコを倒すのに適している。

1人のときはシュビビームが攻撃のかなめ

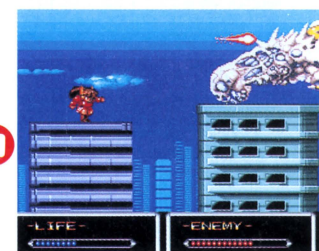
キャピ子の場合は攻撃範囲が広いのでザコに

太助の場合は攻撃力があるのでボスなどに有効

ステージ1～3のボス

ステージ1～3では、特に苦戦するようなザコキャラやトラップなどは出てこない。しかし、ボスキャラはなかなか手強く、一筋縄では倒せない。そこで、ステージ1～3まではボスの攻略をする。

ステージ1、アイフェブ

このボスとの戦いになると、ゲーム画面が強制スクロールになり、足場となる緑色のビルと青色のビルの間をジャンプしながら敵と戦わなければならない。緑色のビルは崩れるので、タイミングよく青色のビルにジャンプしながらシュビビームで敵を攻撃しよう。シュビビーム数発で敵は簡単に倒せる。

緑色のビルが崩れる。ジャンプだ
敵の出すミサイルをかわしながらシュビビームで攻撃しよう

ステージ2、ユノへ

ユノへが出現したら胴体の中心部をビームで連射しよう。敵は青い気泡のような弾を出してくる。この弾はいったん海底に沈んでから浮上するので、惑わされないように避ける。そのあと敵は画面左に移動するので、青い気泡と敵の胴体に当たらないように画面右に移動する。敵が画面左に移動した場合、敵の出す青い気泡を避けるのに専念し、この攻撃を繰り返せ。

クエスチョンマークが消えたら攻撃しよう

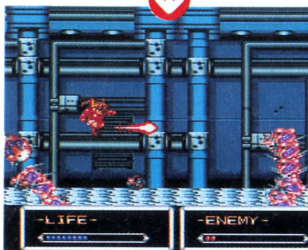
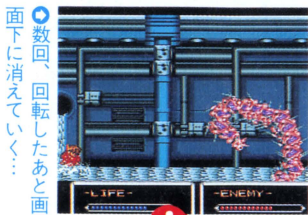
胴体の中心部を狙ってビームを連射しよう

敵が突っ込んでくる。右に移動だ

敵は2、3度青い気泡を出したあと、右に移動してくるぞ

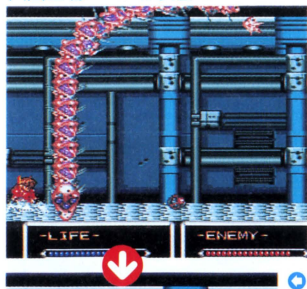
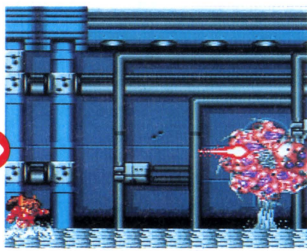
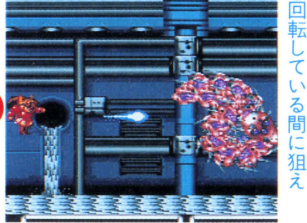
©NCS

ステージ3、CVB-245

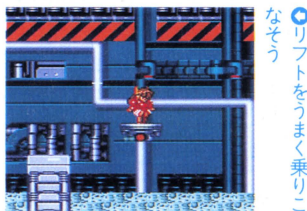
ボスとの対戦になったら自キャラを画面左端に移動させる。ボスは画面右端から半円を描くように現れる。そして、画面中央部でとぐろを巻くように回転するので、シュビビームで攻撃しよう。そのあと敵は画面左端にいる自キャラに体当たりをしてくるので、画面中央にジャンプして避けよう。敵の当たり判定は頭部にしかないぞ。

敵は半円を描くように出現するが、画面左端にいれば安全だ

回転している間に狙え

数回、回転したあと画面下に消えていく…

敵の体当たりをジャンプでかわせ

敵は出現後、回転と体当たりを繰り返す。回転しているときを狙え

ステージ4

酸の池があるのがこのステージの特徴である。酸の池に落ちるとかなりのダメージを負ってしまう。そこで、ジャンプの操作を慎重にして、上下左右に動くリフトを乗りこなしながら、酸の池に落ちないように進んでいこう。

リフトをうまく乗りこなそう

ライオロボ

ライオロボは爆弾を放物線状に投げてくる。ライオロボ自体は特に手こずる相手ではない。しかし、このステージには酸の池があり、爆弾に当たると酸の池に落ちてしまう可能性が高い。この状況を打破するためには、ライオロボが画面上に現れたらすぐに破壊する必要がある。常に進行方向めがけてシュビビームを撃ちまくろう。

爆弾に当たると酸の池に落ちるぞ

画面前方をシュビビームで撃とう

バイオドラゴン

自キャラが移動するリフトとリフトの間に配置されている敵だ。この敵は破壊不可能だがシュビビームを1発当てると、数秒間動かなくなる。敵が動き出さないうちにジャンプで飛び越えてしまおう。

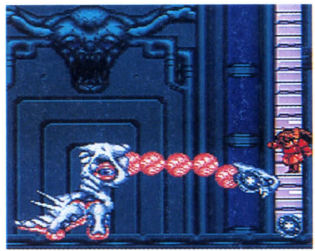
リフトとリフトの間によく配置されている

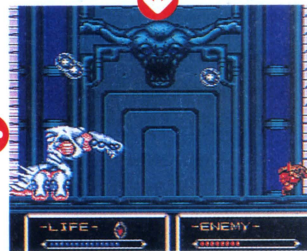
動かなくなったら、素早く飛び越える

中ボス　スプレンダー

敵が現れたら、まず、首の真下に自キャラを移動させよう。そして、首を狙ってシュビビームを3、4発撃つ。すると、敵は胴体の中心部から弾を3発出して、画面左にジャンプする。このとき自キャラを素早く右に移動させよう。そのあと敵は3発弾を出しながら首を伸ばすので、ジャンプでかわして首の真下に移動する。あとは、この戦法を繰り返そう。

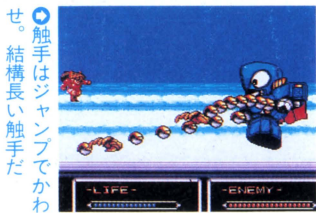
敵の首の真下に入り込んで、攻撃しよう

ジャンプして体当たりをしてくる。右へ移動だ

3発の弾と首が同時に襲ってくる

ジャンプでかわしたら、また敵の首の真下に入り込め

ボス　ドーク

ドークは青い色のボディ部分すべてに当たり判定があり、終始空中を漂っている。攻撃する際には、ジャンプしてシュビビームを撃とう。ボスの攻撃のパターンは、まず3方向弾を2回撃ってから触手を伸ばす。3方向弾はしゃがんでかわし、触手はジャンプでかわせ。

青い部分に当たり判定がある。攻撃だ

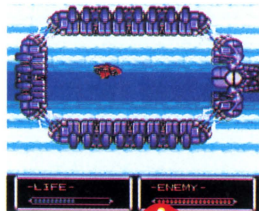
3方向弾はシュビビームで破壊できるが、しゃがんでかわすのが安全

触手はジャンプでかわせ。結構長い触手だ

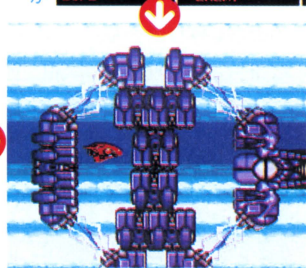
ステージ5

シュビビンマン2ではステージ2、5、7がシューティングステージになっていて、回復アイテムが出ない。出てくる敵は普通のビーム1発で破壊できるザコが多いので、なるべくビームを連射しながら進んでいこう。

ザコがたくさん出てくる。連射で攻撃だ

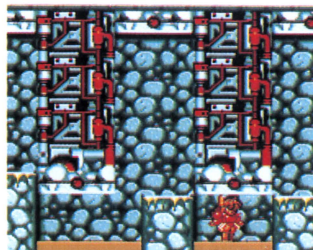
ボス　ラ・ガール

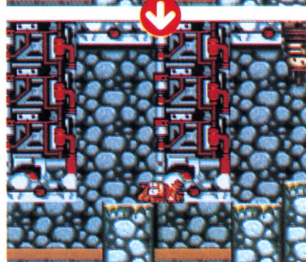
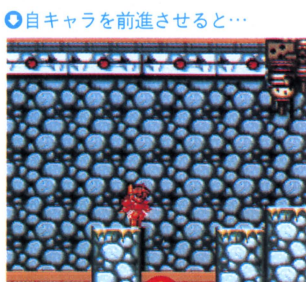
ボスのボディ自体が伸縮自在の構造をしている。ボス戦になるとボスは横に長いだ円状のボディを次第に小さくしていく。このとき、自キャラをボスにぶつけないように慎重に操作しよう。ボスはいったんボディを小さくすると、今度は逆にボディを大きくしていく。大きくしていくとき、ボスは中心部から攻撃してくるので、攻撃を避けながらビームを連射しよう。

いきなり出現して、自キャラを取り囲む

次第にボスのボディが縮んでいく

こまめに動きながら敵の中心部を連射で攻撃だ。ミサイルに当たるな

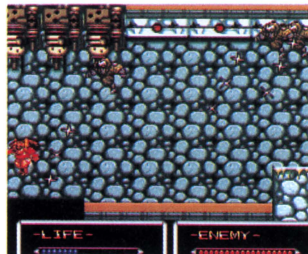
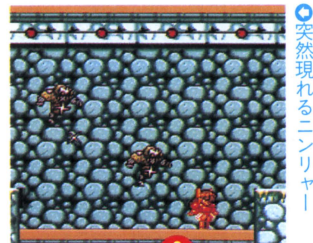
ついには、こんなに小さくなる

ステージ6

ステージが進むごとにトラップも次第に強力になる。中でも特に強力なのがつり天井のトラップだ。このトラップにひっかかると、ライフが一挙に6も減る。つり天井への対策は、自キャラをゆっくりと移動させて、トラップのある場所を見極めるのが一番いい。

落ち着いてゆっくりと進めばトラップにはひっかからないぞ

自キャラを前進させると…

上から天井が落ちてくる

ニンリャー

このザコは突然天井から現れて、手裏剣で攻撃してくる。ザコ自体はシュビビーム1発で倒せるのだが、移動スピードが速く自キャラの攻撃が当たりにくい。ニンリャーにはヘタに手出しをせずに、無視して進もう。

かまわずに無視しよう

突然現れるニンリャー

手裏剣を3発ずつ撃ってくる。しかも動きが素早いので倒しにくい

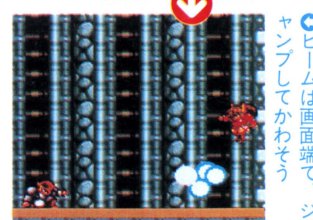
燈籠戦車

背景がフスマの地帯で出てくる敵だ。このザコは灯籠の部分に当たり判定がある。灯籠の部分をシュビビームで攻撃するのが一番だが、破壊するには最低2発のシュビビームを当てなければならない。小さくジャンプして敵の灯籠の部分を狙え。

灯籠戦車の動き方はとても不気味だ。こんな敵はやっちまえー

ジータ

ジータは4つの特殊なビームを撃ってくる。このビームはなかなか強力で、当たるとかなりのダメージを食らってしまう。ジータがこのビームを撃つ前にはジータの頭上に4つのビームが出現するので、できるだけ自キャラを遠ざけてジャンプでビームをかわそう。ジータはジャンプしたりしゃがんだりするので、攻撃する際は近づいてしゃがみながら攻撃しよう。

4つのビームはジータの頭上に出現する

ビームは画面端で、ジャンプしてかわそう

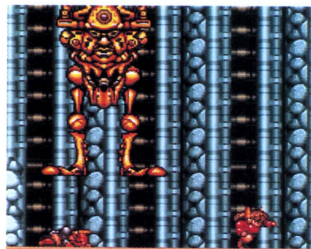
地味だが、しゃがんでビームを連射するのが最良の策だ

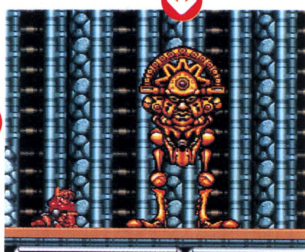
ジータの動きはとても素早い

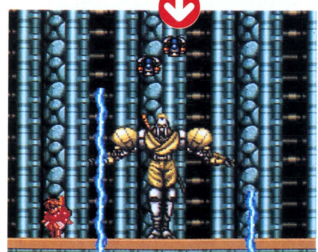
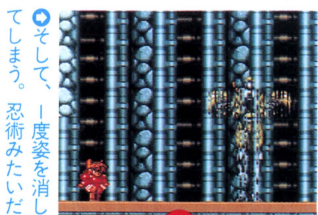
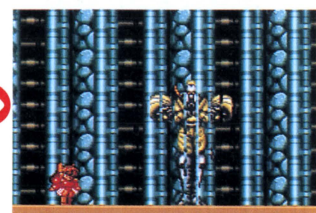
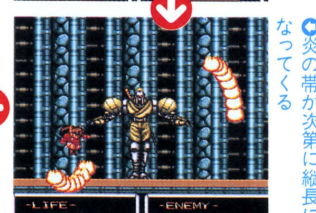
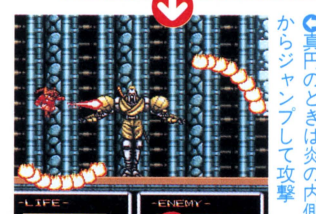
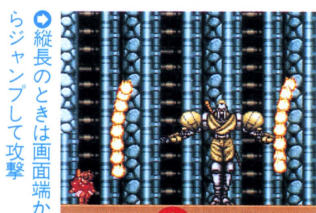
中ボス ゴールドフェイス

ゴールドフェイスが出現したら、急いで画面左端に移動しよう。敵は円を描くように炎を吐き出してくるが、左端にいれば安全なので、そのままの位置からジャンプしてシュビビームで攻撃する。そのあと、敵は屈伸運動をしてから画面左端にジャンプで移動してくる。敵がジャンプで移動している最中に敵の下をかいくぐって右端に移動し、右端から攻撃しよう。

○まずは、画面左端が安全。ここから攻撃だ

○できるだけ多く、シュビビームを撃ち込もう

○屈伸運動がジャンプ移動の前兆だ

○敵のジャンプ中に下をかいくぐれ。あとはこれら一連の戦法で戦おう

ボス ボス忍モネ

このボスは両手から炎の帯を出してくる。この炎の帯は、初めは縦長のだ円状に回転しながら、次第に真円になるよう横幅を広げる。そのあと、炎の帯は次第に縦長の回転に戻る。回転が縦長のときは画面端から攻撃し、真円の回転のときは炎の内側に入り込んでジャンプして攻撃だ。敵が一度消えると、ビームを落とす攻撃に変わる。この攻撃のときは避けよう。

○縦長のときは画面端からジャンプして攻撃

○真円のときは炎の内側からジャンプして攻撃

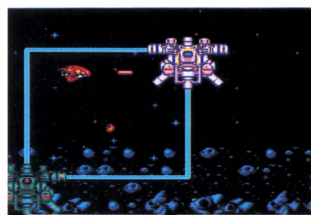
○炎の帯が次第に縦長になってくる

○そして、一度姿を消してしまう。忍術みたいだ

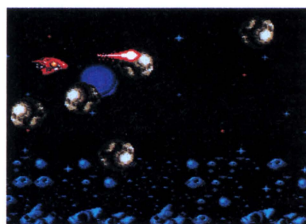
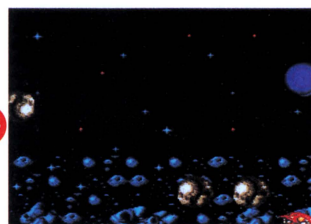
○この攻撃のときは避けよう

○再び姿を消すと炎の攻撃に戻る

ステージ7

ステージ7で出てくるザコの中で、特に注意すべき敵は写真Aの人工衛星のような敵だ。この敵は集団で現れて、自キャラの前方にレーザーを張る。このレーザーに触れると大きなダメージを負うので、早めに破壊しよう。耐久力があるのでシュビビームで狙え。

○写真A。結構強い敵だ

いん石

ステージ7の序盤では、前方からたくさんのいん石が飛んでくる。このいん石は耐久力があって、シュビビームでも破壊することができないので、いん石にぶつかってしまう可能性が高い。しかし、画面右下の端にいれば、いん石に当たることはない。

○シュビビームを撃っても無駄だ

○画面右下の端が安全だ

ボス ネオ・マザーコンピューター

このボス自体の攻撃は、反射レーザーを撃ってくるだけだ。反射レーザーは敵に近づいていれば当たることはないので、近づいてシュビビームを撃とう。また、背景のパイプにぶつかるとダメージを受けるので操作を慎重にしよう。

○背景に気をつけながら攻撃しよう

○反射レーザーを撃ってくる

○このぐらい近づけば当たらない

1PLAYの場合はキャピ子がお勧め

普通にゲームを進める上では、キャピ子でも太助でも操作上の違いはない。しかし、必殺攻撃では、違いがある。太助の場合は敵を攻撃するだけだが、キャピ子の場合だと敵を攻撃するだけでなく体力回復もできてしまう。1PLAYでゲームクリアを第一に考えるならば、キャピ子でプレイしよう。

○星がキラキラと降ってくる

ヘルファイアーS

難易度は低いものの、1度ミスしてしまうとそのまま全滅してしまうことが多い。そこで全ステージの難所をピックアップし、その対応策を紹介するぞ。

発売日	発売中	価　格	6800円(税別)	ジャンル	シューティング
容　量	CD-ROM	継続機能	コンティニュー	モデム対応	――

知っておくべきこと

自機は独特の攻撃方法を持っているので、ショット方向の素早い切り換えが必要だ。普段は攻撃可能範囲が広くてお得な斜めショットがメインとなる。そして、敵の特徴や地形に応じて切り換えよう。シールドも1ステージに1個しか出ないので無駄にしないようにすること。あとは以下に述べる3つのポイントを頭に入れて戦おう。

成長途中は苦しい

パワーアップの3段階目からは連射ができないレーザーとなる。このレーザーはかなり細いのでザコキャラなどを逃しやすくなり、それだけ弾を撃たれる可能性も高くなる。ある程度狙いながら、自機を上下左右に動かすと、レーザーが敵に当たりやすくなるぞ。

威力はあがるものの敵に当たりにくく、攻撃を受けやすくなる

完全破壊できない敵

ステージ4から完全に破壊できない敵が登場する。これらの敵は弾の発射口などは破壊可能で、攻撃力は奪えるが、破壊してもしばらく画面内を動き回る。この動きを覚えないと体当たりを受ける。おおまかな動きを把握しておこう。

攻撃力は奪ったが、しばらく画面内に残る。体当たりだけはされるな

パワーアップ後の弱点

自機の弾がレーザーになると、破壊力は増すが撃って次の弾が出るまでの間が大きくなるため、発射直後は無防備になる。また、フル装備になると、レーザーが太くなるので敵の弾やザコキャラが見にくくなり、被弾しやすくなる。無意味な連射を避け、狙い撃ちをすれば、この危険は少なくなる。

威力は弱いが、多少の狙いの甘さもカバーできる

1発ごとの間隔が大きい。よく狙おう

STAGE-1～5の難所

ステージが進むにつれ、敵の出す弾の量が増す。シールドに頼っていると、いつまでたっても先に進めない。ここではステージ1～5までの、シールドに頼らない危険な場所の突破方法を紹介する。

STAGE-1

全般に斜めショットが有効だ。序盤のザコは出現と同時に倒せばよいが、パワーアップして細いレーザーになるとザコを逃しやすい。上下ショットで対処しよう。へこんだ場所の砲台は斜めショットでも撃ってすぐに下へ移動するとレーザーがへこんだ部分に入りこむので破壊できる。中ボスは機体の奥のコアに当てないと倒せない。最高装備の場合、意識して狙わないとなかなかコアに当たらない。

写真のように下へ行く

きちんとコアを狙おう

STAGE-2

このステージから本格的なショットの使い分けが必要だ。ネフェル地帯は前方ショットで早めに倒せば問題はない。浮遊砲台地帯は画面外から体当たりされる危険があるが、浮遊砲台の動きをちゃんと見ていればまず大丈夫だ。また、ここはやられたときのパワーアップに絶好の場所だ。終盤のゴンドラ地帯は一気に抜けようとせず、こまめに動いて抜ける。このときショットは前方ショットにしておくと次に出てくる敵を破壊できる。

アイテムを取りにいって体当たりを受けるな

このくらい引き付けて通過しよう

STAGE-3

前半は上下ショットがメイン。カプセル地帯が終わったら、Gマインが出るので上下ショットのまま右下で待機。現れたら弱点の中心部を攻撃しながら、いっしょに左へ移動。これですぐに倒せるはず。シュツルム地帯は前方ショットで狙いながら撃つ。Sマインは写真の位置で左に移動しながら攻撃すれば最初の2機は簡単に倒せる。あとは残りの1機を倒すだけだ。後半のティーガー地帯は出現位置に合わせて斜めショットだ。

矢印のように動いて攻撃

Sマインはこの高さで攻撃すれば2機倒せる

©NEC Avenue Lisenced by TOA PLAN.

STAGE-4

ステージ通して斜めショットが有効だ。序盤から出てくるフェルジナンドは上部から発射される3方向弾が危険なので、早めに破壊しよう。沼地帯ではビサイガー系統の敵がやっかい。上下に動いていれば比較的楽に倒せるが、自機の弾の間隔が広いため、しばしばすりぬけて弾を撃たれる。敵弾の量はかなり多いので、逃げ場を失わないように早めに避けよう。また森林地帯に入るとソリッドの群れが出現する。早めに倒さないと体当たりや弾を食らってしまう。

斜めショットで上下に移動しよう

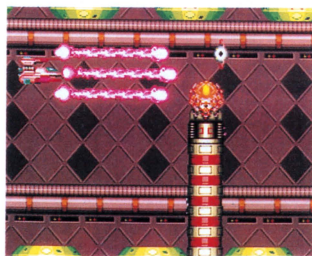
ソリッドは出現したらすぐに破壊

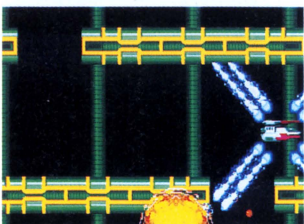
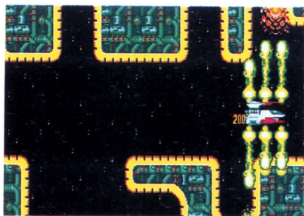
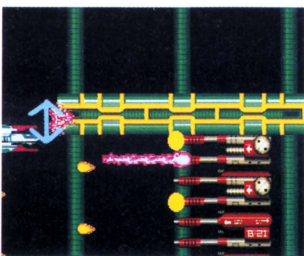
フェルジナンドの上の3方向弾の発射口は早めに破壊しないと危険

サッチェル・マウスはフル装備なら出現時に4機のうち2機は倒せる

STAGE-5

ゼンブ地帯は楽にパワーアップのできる最後の場所だ。前方ショットと上下ショットを組み合わせ、すべて破壊しよう。また、ティーガーはきちんと全滅させよう。突起物が出る地帯はかなりの難所。突起物が出るときは、必ず光を放つので、よく見て体当たりを避ける。そして、この地帯の終わりが見えたら早めに抜け出そう。いりくんだ地帯はショットを頻繁に切り換えて進もう。たてスクロールの場所のスベルは、斜めショットで写真のようにすると楽に倒せる。

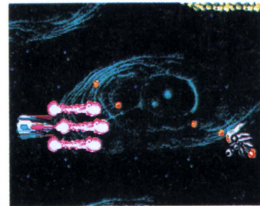
すべてのショットを使って突破

スベルはこうやって倒すと楽

突起物地帯はかなりの難所。ここは早く抜けてしまいたい場所

ボスのシェンエンはフル装備なら矢印のように隠れながら攻撃しよう

地獄の攻撃STAGE-6

いよいよ最終面。ちょっとでも気を抜くとあっという間にやられてしまい、連続してやられてしまうこともある。それだけ敵の攻撃もシビアなので、敵は出た瞬間に倒すつもりで最終戦に臨もう。

ザコは早めに倒す

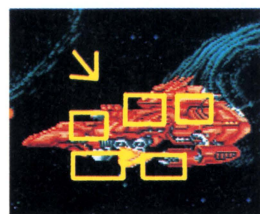
このステージのザコは放っておくと画面内にしつこく残って、とんでもない量の弾をバラまいてくる。特にイエガーは危険。ザコは早めに1匹残らず倒してしまおう。

ザコは早めに倒さないと多くの弾を撃ってくる

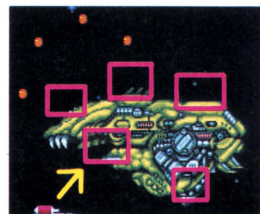
3種の大型戦艦の弱点

ここに挙げる3種の大型戦艦は弾の発射口だけを狙って攻撃だ。

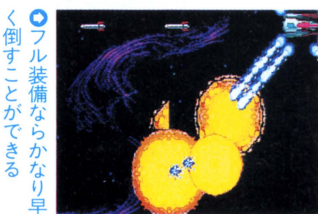
ミドガルドは下方の攻撃力が大きいので左上から攻撃をかけよう。このとき上のクレーターに当たらないようにしよう。上の部分をすべて破壊して余裕があったら下に回り込んで下の発射口も破壊する。

アスガルドは正面からの攻撃が有効。艦首下の発射口を早めに破壊してしまわないと、たくさんの弾を食らってしまうぞ。下の部分を破壊してしまえば、恐くない。

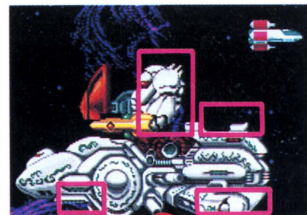
ヨツンヘイムはこの中で最も強い。左下から攻撃し、すきを狙って艦首上の発射口と艦橋を破壊してしまおう。あとは破壊できないミサイルをかわすために、早めに艦の後ろに逃げ込んだ方がよい。

矢印の方から攻撃。囲みは破壊できる場所

矢印の方向から攻撃。艦首下をまず破壊する

矢印の方から攻撃。このあと艦橋を破壊する

そして…シヴァ

シヴァは艦首の付近で避けていれば安全だが、ここからでは倒せない。この場所から右上へ行って斜めショットで頭(?)を攻撃すれば、かなり早く倒すことができる。シヴァが前にきてるとき、後ろに回り込むとうまく攻撃できる。

囲み部分が破壊できる場所

斜めショットで右上から攻撃

フル装備ならかなり早く倒すことができる

アドベンチャーアイランド

主人公キャラが変えられたけれど、とりあえず何をしたらいいのかわからない…どこへ行けばいいの…。そんな人たちをタイガーマンになるまで導くぞ。

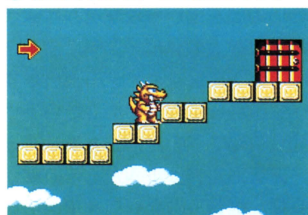
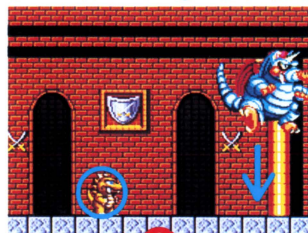
発売日	発売中	価格	5300円(税別)	ジャンル	アクション
容量	2M	継続機能	パスワード	モデム対応	――

まずは小手調べ

メカ・ドラゴンを倒すといきなりリザードマンにされる。リザードマンは攻撃力や防御力がとても弱いが、行ける場所の敵もけっこう弱いので心配ない。町で武器を買ったら冒険に出発だ。

ボスまでの道のり

まず、海を越えて鍵を取りにいく。行ける場所はすべて行く。アイテムを集めたら町の中央付近にある、鍵の掛かった扉を開けて砂漠地帯へ。砂漠地帯に出たら、左に向かう。右へ行くとリザードマンにとって、不利な敵があまりにも多すぎるので、避けた方が無難。ずっと左へ行くとピラミッドの斜面が見えてくるので近くの穴からピラミッド内部へ入ろう。ピラミッド内部は一方通行だ。ピラミッド頂上の鍵を開けて入ると、もうボスまで行くしかない。

塔に入ったら、この扉に入ろう

砂漠に出たらまっすぐ左へ行こう

ボス マミー・ドラゴン

まず、画面中央で待機しよう。ボスが飛ばないで接近してきたときが攻撃のチャンス。そこを狙って、ジャンプして攻撃だ。このチャンスに3回は攻撃すること。その後、ボスは飛んで攻撃してくるが、ボスの下にいれば安全だ。万が一、弾に当たって踊らされてもダメージは少ないので慌てるな。

ボスの攻撃は下に潜り込んで避けよう

ボスが降りるまで◯の場所で待機

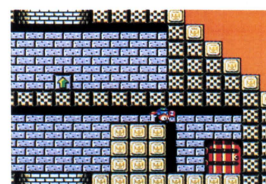
接近してきたら3回連続で攻撃

ポイントチェック・ここにハートがあるぞ

ピラミッドの中に入る前にピラミッドを登り、反対側に行ってみよう。すると、そこにはスフィンクスがあって、なかにはハートがある。これを忘れると、あとで苦労するので必ず取っておこう。

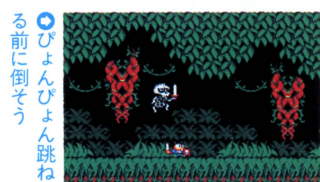
ここは結構、見落としやすい

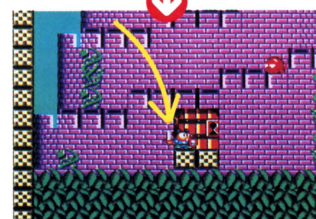
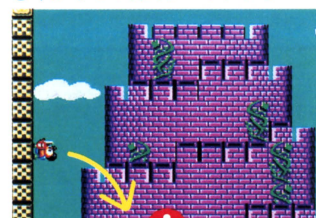
移動範囲が広がるマウスマン

マウスマンになると、マウスブロックの使用が可能になる。このブロックを使うことで、上下方向への移動も可能になるので行ける場所がグンと広がる。マウスマンはリザードマンとはまったく攻撃方法が違い、剣での攻撃に変わる。リザードマンより射程は短くなるが、盾で敵の攻撃を防ぐことができるようになる。ただ、防御力が低いので、敵に突っ込むなどの強引な攻撃はしない方がいい。

マウスブロックを使って行ける場所だ

塔の内部のさらに上にも行ける

ジャングルを越え…

町を左へ行くとマウスブロックがあるので、そこを越えてジャングルへ。ジャングルの敵は少し強めなので、慎重に1匹1匹倒していくのがいいだろう。突き当たりにきたらまず下へ行き、薬を2個買ってから上の塔に向かおう。塔へは右の写真のように入ろう。

ぴょんぴょん跳ねる前に倒そう

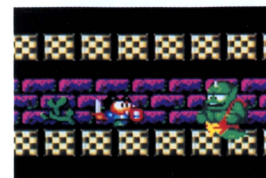
下から4つ目のブロックから…

すると、うまくここに着地できる

塔の中のザコ

塔の内部は一見複雑に見えるが、ほとんど一方通行なのでマウスブロックを使って移動。ガイコツはピョンピョン跳ねる前に倒し、幽霊みたいなザコは、マウスブロックに逆さにくっついて攻撃すると楽に倒せる。上からいきなり降ってくる鬼のような敵は、面倒でも1匹ずつ倒して進もう。ここの敵から受けるダメージは大きい。

この火の弾は盾で防ぐことができる

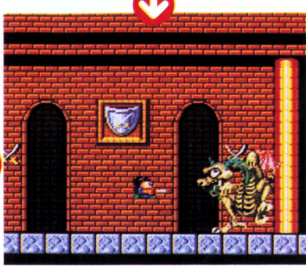
いきなり降ってくる。かなり強いっ！

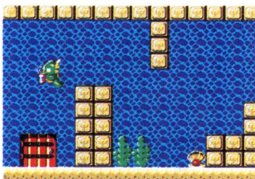
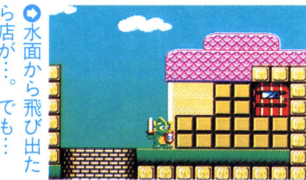
©HUDSON SOFT／WESTONE

ボス ドラゴン・ゾンビ

ボスが左右に移動してる間は攻撃しても無駄なので、中央でジャンプして避ける。1〜3往復すると姿を現して攻撃してくるが、ボスが攻撃する前にジャンプして攻撃すれば、ボスは攻撃することなくまた往復を始める。この繰り返しで楽に倒せるが、ボスが現れると思っても一応ジャンプしよう。

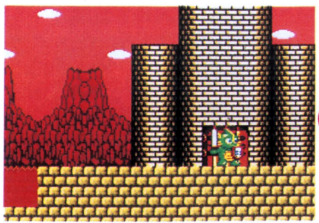
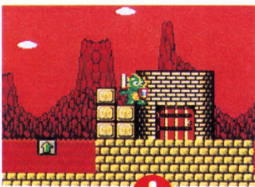
中央付近でジャンプして避けよう

現れたらすぐに攻撃してしまおう

ボスの足元でいっしょに動けばOK

今度は海の中が舞台

ピラニアマンになると、海の中を自由に泳げるようになる。今まで行けなかった場所にも行くことができる。海の中の敵は慣れるまではけっこう倒しにくい。もし、敵が強いと思ったら、強い武器が買えるまで、コインを稼いだ方が無難。ピラニアマンの攻撃方法は基本的にはマウスマンと変わらないが、盾の防御範囲が変わらないためキャラが大きくなった分、弾などに当たりやすくなった。

泳げるのでこういった場所にも入れる

水面から飛び出たら店が…。でも…

砂漠を右へ…

海の中に通路を塞ぐブロックがある。これを壊さないと先に進めないのだが、それには電撃の剣が必要だ。電撃の剣がどこにあるかというと、実は砂漠地帯のずっと右の方の塔の中にある。ここで出現する敵はかなり強く、ダメージを受ける溶岩地帯もあるが、途中手に入るドラゴンの鎧を装備すれば溶岩地帯は恐くない。

ここまでくればもう一息だ

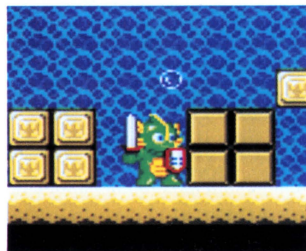
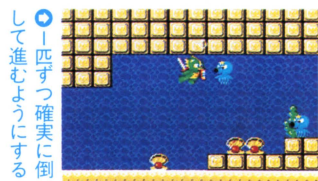
溶岩に入ってもまったく平気になった

敵の攻撃は厳しいので無視しよう

この塔の中に電撃の剣がある

ようやく海へ…

電撃の剣を取ったら、再び海へ行こう。今度はさらに先へ進んでいく。敵は強くなっているので、しっかりと装備してから行くようにしよう。途中に沈没船があって、分かりにくいけれども上に扉がある。ここがボスへの通路になっているのだが、中の敵は相当強くなっている。必ず薬を準備して、沈没船に乗り込もう。

一匹ずつ確実に倒して進むようにする

ここは盾をうまく使わないとダメージを受ける

ここのブロックを壊して進もう

上の方にある沈没船の扉に入る

沈没船のザコ

ある程度装備を固めていかないと、あっという間にやられてしまう。鬼のような敵は耐久力がかなりあるので、樽などに押し付けて戦うと楽に倒せる。突然床から現れる敵は後半になるとはさみ撃ちを掛けてくる。先に出現した方から倒そう。また、この敵は出現した場所の上にいると出てこないので、うまくその習性を利用しよう。

こいつは弱いが弾を撃つ奴もいる

樽に押し付けて攻撃すると楽に倒せる

ボス キャプテン・ドラゴン

このボスはパターンにはめてしまえば簡単に倒せる。ボスを画面左の方へ誘導し、フック攻撃は1回目のバウンドのときに避ける。その後すぐに左の柱の影部分に重なって、ボスが接近してきたらジャンプして攻撃。この繰り返しで倒せるが、ジャンプと同時にすぐ攻撃すると失敗する確率が低い。戦闘は長引くので根気よく戦おう。

1回目のバウンドで避けるように

この場所にきてジャンプして攻撃

これを繰り返すと長引くが楽に倒せる

アーケード天国

『UFOキャッチャー』ばかりのゲーセンじゃないよ。業務用ビデオゲームの最新情報を満載したよ。

RPGみたいな成長システム

E.D.F.

ジャレコ
大好評活躍中

『E. D. F.』は横スクロールのパワーアップ型シューティング。といっても、シューティングゲームにありがちなパワーアップアイテムなどはいっさい出現しない。敵を倒せばポイントが入るので、それに応じて自機がパワーアップしていく。また、メインウェポンは、ステージ開始前に選択する。バルカン、レーザー、アトミック、ホーミングの4つの武器から選択するが、各ステージによる使い分けがやはりポイントだ。

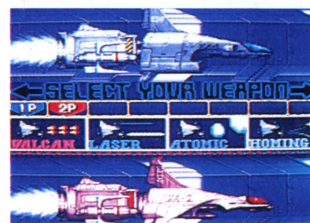
また、メインウェポンのほかに、オプションも装備しており、これも、レベルアップの段階によっていろんな使い方ができて楽しい。

⇧2人同時プレイもできるが、獲物の奪い合いには注意…

経験値でパワーアップ

このゲームのキャッチフレーズは、「攻撃あるのみ!!」。敵を倒せば倒すほど、自機がパワーアップしていくのだから、ひたすら撃って撃って撃ちまくるのみなのだ。これは、あたかもRPGのようで、一定のポイントを稼げばランクアップし、最初のレベル1から、最高レベル5までの段階をパワーアップしていく。

また、レベルによって、オプションの使い方にも幅が出てくる。オプションは、最初は自機のまわりを回るか、自機の下に装備して弾消しに使うかしかできない。レベルが上がれば、自機の後をついてくるいわゆる『グラディウス』のような形態や、敵をサーチして飛んで行くフォーメーションをとることも可能だ。

ひたすら敵を撃ち落とし、ガンガンレベルアップするのが快感。

⇧かっこいい自機のアップ。パワーアップ状態も考えてから武器を選択

⇧こうして大型の敵を倒すと、ベラボーなポイントを稼げる

⇧画面演出もこのとおり、巨大なエンジンからバーナーがドバー！

⇧レベルアップしていけば戦闘もラクになる。ザコを残らず倒せばボーナスポイントももらえる

©JALECO Ltd.・SNK.CORP.・ちばてつや／WAVE.

名作シューティング再び

ASO II

SNK
登場日未定

SNKの名作シューティング、『ASO』の強化版。というのも、基本システムはASOと同じ　パネルをめくってパワーアップを溜めていくシステムは健在だ。

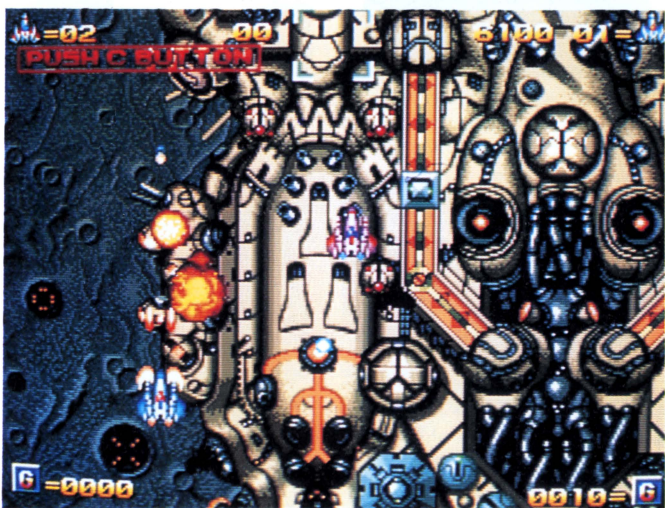
この『ASOII』は、基本は縦スクロールのトップビュー。特定のザコを倒すと出現するパネルをさらに撃つとパネルの絵が変化するので、目的のパネルになったら取ってパワーアップするタイプだ。

さらに、ピラミッドの中に隠されているアーマーの部品を集めてアーマーを完成させると強力なアーマー攻撃が可能になる。このアーマーは、8種類。レーザーやブラックホールなど、強烈なものが用意されている。しかしこのアーマーも、攻撃をしたり、敵弾が当たるとエネルギーが減り、0になるとはずれてしまう。もちろん、アーマーのエネルギーを回復させるアイテムも登場する。このアーマーは、基本的には部品を集めて取得するが、パネルを変化させて出るゴールドを溜めれば面クリア時にショップで買うこともできる。

こんなふうに、前作の基本システムは踏襲しているが、ハデにアレンジされている。

こいつが自機。アーマーを装備すれば無敵のファイターとなる

2人同時プレイも可能。画面は前作とは随分変わったように見える

対ボス戦。レーザーアーマーでズビズバ攻撃！　でもカタイ…

巨大な地上要塞！　無数の砲台からの攻撃にさらされるわけね

もはや伝説のコミックをゲーム化

あしたのジョー伝説

SNK
登場日未定

まんが原作のゲーム化は、名前だけをいただいて、内容はまったく原作と違うといったパターンがほとんどだが、この『あしたのジョー伝説』は違う。基本的なストーリーは、原作のまんま。銀座でちんぴらと乱闘するシーンに始まり、世界チャンピオンを目指して戦い進んでいく。　ゲームの基本は、殴りあい。スピードパンチやパワーパンチを使い分け、タイミングを計ればカウンターパンチも決まってしまう。ステージは10ステージあり、キャラクタのビジュアルなどもあるから、プレイヤーはまんがの気分にひたることができる。対力石戦で、いかにしてトリプルクロスカウンターをかわすかがポイント？

これこれ、このグラフィックを見るためだけでもよいなあ

うーん、ゲーム画面は普通の格闘ものみたいね

マルチビデオシステム＝NEO・GEO

このページで紹介しているSNKの2本のゲームは、どちらも「マルチビデオシステム」というシステム上で動いている。このマルチビデオシステムは、根本的にはレンタルなどで家庭にも出回っている「NEO・GEO」と同じもの。つまり、NEO・GEOがあれば、自分の家でも『ASOII』や『あしたのジョー伝説』がプレイできるというわけだ。

このNEO・GEO、これまではレンタルを主としていたのだが、7月から一般販売を開始することになった。これまでも、レンタル向けの本体が売られていたが高価で、ちょっと一般では手を出しにくい価格だった。今度の一般向けの価格は4万8800円(税別)。業務用で活躍中のゲーム基板に匹敵するハードがCD-ROM²よりも安いというのはなかなかすごい。本誌としては、今後のマルチビデオシステムのゲームを業務用として扱うかどうかが微妙だ。

これがNEO・GEO。ソフトの価格も1万円程度下がる

ホビーマシン天国

現在流通している国産ホビーマシンをすべてサポート。ハンディゲーム機の情報もここで仕入れよう。

アドバンスド大戦略

発売元	セガ	価格	8700円(税別)
機種	メガドライブ	発売日	6月21日

メガドライブのロングセラーソフト『スーパー大戦略』が、さらにパワフルになった。

基本システムは前作を踏襲しつつ、第2次世界大戦のユニットで戦うことができる。今回は、キャンペーンシナリオや、索敵などの新システムも満載されている。

プレイヤーはドイツ

戦闘もハデになった

キャンペーンシナリオ

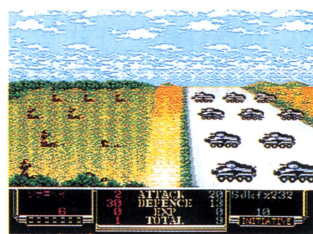
前作ではバラバラで、任意選択だったマップだが、今回はそれを通して遊ぶことができるキャンペーンモードを搭載。

キャンペーンモードとは、マップひとつをクリアしなければつぎのマップへと進めないシステム。ただし勝てば、クリア時に残存しているユニットを次のマップへ持ち越すことができる。

マップは、『スーパー大戦略』とちがって緻密な地図になった。ヘックスは消すこともできる

細かくなったシステム

『アドバンスド大戦略』では、前作に比べていろいろと細かいシステムが採用されている。実戦でもっとも大切な要素である天候というものもあり、雨が降ると命中率が悪いばかりか、降雨後は地形がぬかるみに変わったりして移動のさまたげになる。また、索敵モードをオンにしていれば、自分のユニットのまわりだけしか敵が見えなくなり、より現実に近い戦闘が可能となる。

ユニットに関しては、前作にあった経験値が重要な位置を占めるようになった。この経験値を溜めると、「進化」して強力なユニットへと成長していく。また、お金をつかえば既存のユニットを「改良」して新たな能力を加えることができる。なお、生産ユニットの種類は、年代で変化する。

航空ユニットは索敵範囲が広い

狙撃兵とはいえ装甲車には弱い

進　化

一定の経験値を溜めると、部隊ユニットそのものをパワーアップできる。といっても、II号戦車A型がB型に変わるとかいったようなもので、戦車がいきなり航空機になったりとかするわけではない。

生産時に進化の状況もわかる

改　良

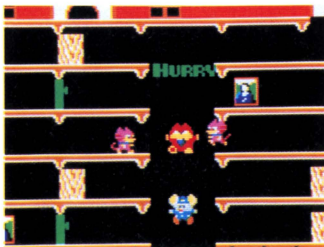
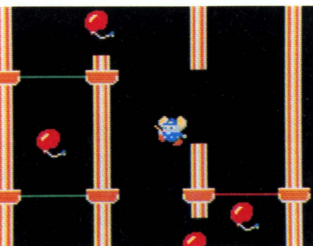
改良は、お金があれば施すことができる。たとえば空爆の危機にさらされている部隊に対空火器を取り付けたりして対処することが可能なのだ。改良も、やはり現実的に無理な改造はできない。

改良は、カードファイルで表示

マッピー

発売元	ナムコ	価格	3500円(税別)
機種	ゲームギア	発売日	5月24日

ナムコ初期の名作のゲームギア版。警官のネズミ「マッピー」が、ドロボーの「ニャームコ」たちから品物をとりかえしていく。トランポリンをうまく活用して敵を避けたり、移動したりするのがこのゲームのポイント。3回同じトランポリンでジャンプすると、破れてしまうなど、ゲームシステムが練られている。「ゲーム性で勝負」という古き良き時代に登場したまさに名作。

ゲームギア版は、業務用と同じモードに加え、ゲームフィールドがやたら大きい『御先祖さまに挑戦』モードまでついている。当然2人対戦プレイも可能で、対戦プレイの場合はドアを使って倒した敵が、相手側に転送されるというシステム。

これぞ『マッピー』。いいデキだ

ボーナスステージの風船だ

©SEGA・NAMCO Ltd.・TAITO CORP.・JALECO Ltd.・KONAMI

スーパープロフェッショナルベースボール

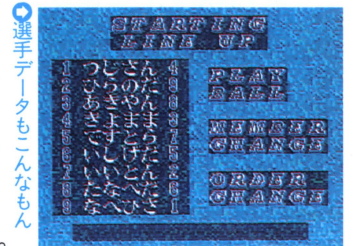
発売元	ジャレコ	価格	8700円(税別)
機種	スーパーファミコン	発売日	5月17日

スーパーファミコンに、やっと野球ゲームが登場。基本的にはファミコンで同社が出した『燃えろプロ野球'90』を踏襲したもので、スーパーファミコン第1弾の野球ものとしては無難な作りだ。しかしもちろん、表現の細かさや、新たに加わったシステムなどもあり、ファミコンよりは格段にパワーアップしている。なお、メイン画面はピッチャーの後方から見た画面で統一されており、テレビのプロ野球中継のような視点を再現している。

これがメインの画面。視点はプロ野球中継を意識したもの。『燃えろプロ野球』に似てる?

動きが細かい

さすがにスーパーファミコンの高画質を利用したグラフィックは細かい。選手の滑らかな動きがファミコン版とは違うところ。投球やバッティングの動きがスムーズで、リアルな画面を見せてくれる。投手などは、よく見ればオーバースローやアンダースローもきっちり表現している。また、選手データに関しても豊富で、昨年の最新データとなっているから、より現実味のあるプレイをすることができる。それに、エディット機能で自分のチームを作ることも可能だ。

豪快なオーバースロー

選手データもこんなもん

採点モード

1人プレイの場合、試合終了時に解説者が出てきて試合内容の総合評価をしてくれる。守備と攻撃両面から細かく採点し、ポイントを出すもので、このポイントによって高いレベルに進むことができる。レベル5で100点満点を出せばエンディングもあるということだ。

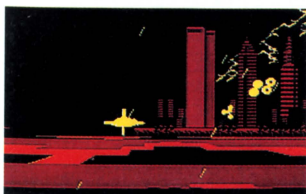
解説者が出てきてこんにちは。勝手に採点してくれるのね

テトラスター

発売元	タイトー	価格	未定
機種	ファミリーコンピュータ	発売日	5月24日

突如地球に現れた宇宙人の侵略に立ち向かう3Dタイプのシューティングゲーム。この3Dの動きがなかなか斬新で、地面のスムーズなスクロールも快感。意外と新しい魅力を秘めたゲーム。

各面をクリアすると、デモ画面となり、アドベンチャーゲームのようにつぎつぎとストーリーが展開していく。最初はニューヨークを守る戦いで、自由の女神などが敵の攻撃で崩れ落ちていく。さらに面クリアしていくと、今度は逆に敵に対して攻撃に出ていく。

ニューヨークが攻撃される

落雷のシーンなどもあってなかなか細かい演出

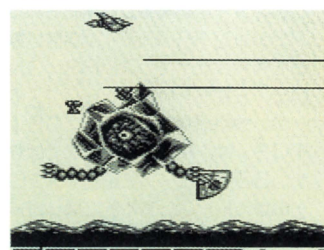
面クリア後のデモ画面。今度は敵基地を攻撃だぜい!

パロディウスだ!

発売元	コナミ	価格	3800円(税込)
機種	ゲームボーイ	発売日	発売中

コナミの超名作シューティングをパロディ化した業務用の異色作の移植。ファミコンではPTAに屈して登場しなかった「ちちびんたリカ」も、完全再現/ モノクロではあるが、腰を振るぞ…。

内容は基本的に、業務用のまんまで、自機もビックバイパー、タコ、ペンタ、ツインビーの中から選択が可能になっている。面数こそ全8面と少なくなっているが、ゲームボーイでここまでやっていれば立派。なんてったって「ちちびんたリカ」に尽きる。

ピエロもロをふさげば終わり

ステージ3ボス、「クリスタルゴーレム」。なんてメデタイやつ

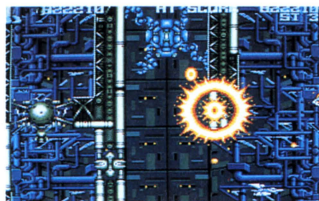
これが「ちちびんたリカ」。お姉さま、お願い踏んで…

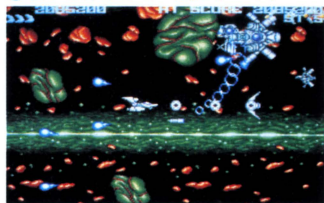
パソコン天国

ちょっと規模縮小のパソコン情報。だけど、大作ソフトの動きがあれば、どんどん拡張していくよ。

スコルピウス

発売元	B-TYPE	価格	7800円(税別)
機種	X68000	発売日	発売中

業務用ゲーム雑誌「ゲーメスト」のスタッフが制作したパワーアップ型シューティング。基本は横スクロールで、自機のタイプを3種類から選べる。自機によって持てる武器が変わってくるが、共通してつかえる機能として触手がある。プレイヤーは必要に応じて自機から触手を出し、敵めがけて叩き込むことができる。触手は、敵を貫通するし、弾も消してくれて大助かり。さらに『グラディウス』のオプションのような使い方もできて、ゲーム性の幅を広げている。

横スクロールが基本画面

触手を伸ばして一気にドバッ！

パワーアップしてバリバリシューティング

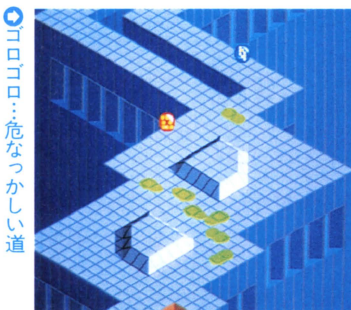
マーブルマッドネス

発売元	ホームデータ	価格	9700円(税別)
機種	X68000、PC9801、FM-TOWNS	発売日	発売中

アタリゲームズのちょっと変わった趣のゲームがこの『マーブルマッドネス』。マーブルというのは、日本語でいえばビー玉のことで、このビー玉を転がしてゴールまで運ぶのが目的。ただし時間制で、時間内にゴールに着かなければアウト。

基本的には迷路のような崖っぷちの上を、バランスよく転がして下の方へ持っていくのだが、面によっては上の方に運ぶものもある。風が吹いていたり、ビー玉を食べてしまう敵もいたりするので一筋縄ではいかない。ゲームとしては実に単純なものだが、坂をうまく利用してジャンプできる部分などもあって、なかなか奥が深い。

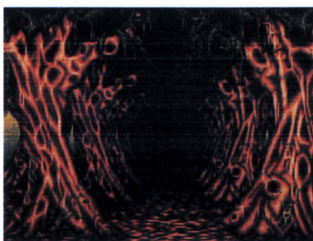
2人プレイもできるのだ。ちなみに青は、食われる寸前だよ

操作については、業務用ではトラックボールを使用していたのだが、パソコンではそうもいかない。ただし、X68000だけはトラックボールもサポートしている。

ゴロゴロ…危なっかしい道

ゴールまでの狭き道のり

ちょとだけ海外パソコン

コンピュータゲームといえば、日本が世界に誇れる数少ない文化の一つだけれども、斬新なもの、オリジナリティにあふれるものというと、海外の方が数段先を行っているといえよう。最近面白いのは、アメリカよりヨーロッパ。『ポピュラス』に代表されるように、ほとんど無名の小さなソフトハウスから、革新的な作品が出ることも少なくない。それらの作品は、低価格だが高性能なアメリカのパソコン、AMIGAや、ATARI STといった機種で出ることが多い。これらのパソコンは、アニメーションとサンプリングなどによるサウンド機能が強力で、そういった意味では事実上世界で初めて製品化されたCD-ROMといってよいPCエンジンのCD-ROM²に期待しているヨーロッパのソフトハウスは少なくない。

ビクター音楽産業から発売されるアクション『バリスティックス』などを開発したイギリスのPSYGNOSIS社もそんなソフトハウスの一つ。今回紹介する最新作『OBITUS』は、画面切り換え式ではなく、3Dでスムーズに画面がスクロールするRPG。基本的にはメガドライブの『シャイニング&ザ・ダクネス』や、サン電子の『アウトライブ』と同じだが、その3D表示は本当に森の中や洞くつの中を歩いているかと思わせるぐらいにすごい。3D表示のゲームに関して後進国の日本では、誰も思いつかないようなリアルな3D表示だ。3D表示のRPGをつくろうと思っているゲームデザイナーや、ゲームプログラマーの人は絶対に見てほしい。

森の中の3Dシーン。動いているところを見たらきっと驚くはずだ!!

各3Dシーンをつなぐ横スクロールアクション。こっちは臭う感じ

ゲームバランスもそんなに悪くない。3D表示の森や洞くつの各シーン間は、横スクロールのアクションゲームになっている。当然表示はすべて英語だけれども、文章量はそんなに多くないので結構お勧めだ。

©B-TYPE・ATARI GAMES／HOME DATA

●新作ソフト発売直前情報！

MONTHLY Buyer's Guide

今月ほど寂しい月はそうない。迷わなくてすむという利点もあるけどね

4月とはうって変わってたったの3本

今月発売されるソフトは、たったの3本／ 他機種からの移植モノの2本と、CDマガジンというちょっと変わったタイプのソフト1本だけである。3～4月とたてつづけに凄まじい数のソフトが発売されたわけだが、さすがにこれといったイベントも何もないこの時期は発売本数も少なくなる。年度末を迎え、決算に必死になっていたメーカーも、やっと一息ついたというところだろうか。来月になれば発売本数もだいたいいつも通りになりそうだ。

今月注目のソフトはCDマガジンという新ジャンルを確立した『ULTRABOX』シリーズの第4号である。回を重ねることにより、メニューも増え、長い間遊べるものとなっている。

ビクター音楽産業	5月24日発売予定	4800円(税別)
ULTRABOX 4号	CDマガジン	CD-ROM
	バックアップメモリ	――――

この『ULTRABOX 4号』は、3号以前のものよりはるかに遊べるものに仕上がっている。この4号で特にお勧めなのは『ドキドキなわとびランド』である。うまく女の子を操作して、なわに引っ掛からないように規定回数を飛ぶという、なわとびのゲームである。成功すると女の子が服を1枚ずつ脱いでいくので、ムキになってプレイしてしまう。

❶これが「どきどきなわとびランド」。目的が目的なだけに熱くなる！

ハドソン	5月31日発売予定	4500円(税別)
ポンピングワールド	アクション	CD-ROM
	コンティニュー	――――

ちょっと前アーケードで活躍していた『ポンピングワールド』がPCエンジンのCD-ROMに移植された。ゲームは画面を縦横に跳ね回るボールをワイヤーを使って破裂させるという単純なものである。

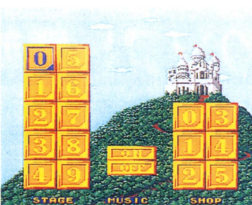
このゲームの特筆すべき点は、何といっても4500円という低価格である。CD-ROMユーザーには、かなりうれしい値段である。

❶世界各国、ボール退治の旅

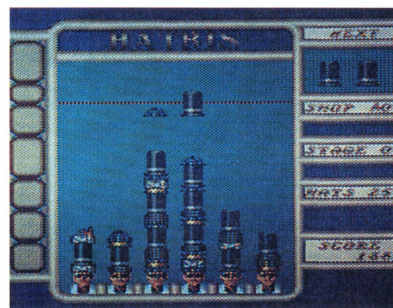
❶勇敢な少年たちは、世界各国の名所を背景に戦う

マイクロキャビン	5月24日発売予定	5800円(税別)
ハットリス	パズル	1M
	――――	――――

世界中で大ヒットを飛ばした『テトリス』は、今も記憶に新しい。その『テトリス』の製作者である、アレクセイ・パジトノフ氏が手がけたパズルゲームが、この『ハットリス』である。落ちてくる2つ1組の帽子をうまく重ねて消していくというゲーム。奥の深いゲームである。

❶けっこう細かく難易度を設定できる

❶帽子の種類は様々。さて、どれを消そうか

GTでは？

画面全体は見やすいが、帽子の形が判別しにくい。大きい帽子は問題はないが、小さく平たい帽子はGTの画面で瞬時に判断するのは難しい。さらに、帽子がいくつ積んであるかがわかりづらい。慣れてもGTで遊ぶにはきついゲームだ。

❶大きさでなら、どんな帽子かは見分けはつく。でも、同じ大きさのものとなるとキツイ

©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC・CAPCOM／HUDSON SOFT・PARAGRAPH.／BULLET-PROOF SOFTWARE／MICRO CABIN CO., LTD.／ALEXEY PAJITNOV AND VLADIMIR POKHILKO

新作発売

記号のみかた
■Huカード
●CD-ROM
◆スーパーグラフィックス
◘Huカード/PC・SG両対応
◯CD-ROM/PC・SG両対応
★メーカー名/予定価格

5月

日	タイトル
	8日(水) マル勝PCエンジン 6月号発売日
	10日(金) ファミコン通信 1991 No10発売日
	24日(金) ファミコン通信 1991 No11発売日
24日	●ULTRABOX 4号 ★ビクター音楽産業／4800円
24日	■ハットリス ★マイクロキャビン／5800円
	30日(木) PC Engine FAN 7月号発売
31日	●ポンピングワールド ★ハドソン／4500円

6月

日	タイトル
7日	●ライザンバーⅡ ★データウエスト／6800円
7日	●コブラⅡ 伝説の男 ★ハドソン／6500円
21日	●魔笛伝説アストラリウス ★アイ・ジー・エス／6700円
21日	■パワーイレブン ★ハドソン／5800円
28日	■トリッキー ★アイ・ジー・エス／6700円
28日	●戦国関東三国志 ★インテック／7800円
28日	●シャーロック・ホームズの探偵講座 ★ビクター音楽産業／7200円
上旬	●スプラッシュレイク ★NECアベニュー／5800円

7月

日	タイトル
5日	■ファイナルソルジャー ★ハドソン／6500円
12日	■F-1CIRCUS'91 ★日本物産／6900円
19日	■PC原人Ⅱ ★ハドソン／5800円
中旬	●精霊戦士スプリガン ★ナグザット／6500円
中旬	■メタルストーカー ★フェイス／6980円
下旬	●エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス ★ブレイングレイ／未定
下旬	●BURAI 八玉の勇士伝説 ★リバーヒルソフト／未定
未定	■レーシング魂 ★アイレム／7000円
未定	●大旋風改 ★NECアベニュー／6800円
未定	■パチ夫くん 十番勝負 ★ココナッツジャパン／未定
未定	■スクウィーク ★ビクター音楽産業／未定

Super 先取りソフト情報！

先月は「CSG」の飛び込み情報などがあり、にぎわっていたこの枠も今月は若干寂しめ。夏休み中に発売されるソフトが、ほぼ決まってきたせいもあるのかな？

●前号のこの枠で、画面写真を初公開したメディアリングの『Super Cluster(仮称)』のタイトルが、『スパイラル ウェーブ』に決定！ スパイラルとは「らせん状の」という意味。ウエーブは「波」。シューティングゲームで「らせん状の波」とは、攻撃方法のことかな？ 現在仕上がっているのはデモ画面のみで、詳しいゲーム内容や発売日はまだ未定の状態である。

●マイクロキャビンはCD-ROMで、移植もののシミュレーションを開発中！ いままで同社はシステムソフトがパソコンで発売していた作品の移植で、『スーパー大戦略』と『マスターオブモンスターズ』を発売している。ということは、やはり今回もシステムソフト系の作品になるのか？ 担当者の口は固い。

●アスク講談社のCD-ROM作品『太閤記(仮称)』の新しい画面を入手。ゲーム性ばかりでなく、ビジュアル的な面でも凝った演出を施している。例えば3Dのヘックス画面表示や、ウインドウが巻物を開くように切り替わったりなどなど。開発は順調に進んでいるが、実際の発売日は年内いっぱいまでかかりそう。

⇧『太閤記(仮称)』の前線のマップだ。グラフィックはなかなかgood

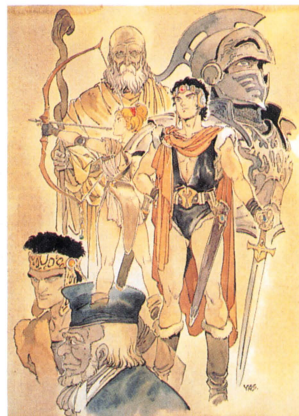
●NECアベニューの情報を続けて3本お伝えしよう！

まずは、『立体将棋(森田将棋)(仮称)』のタイトルが、『森田将棋 バトルフィールド』に決定。もちろん、思考ルーチンは森田和郎氏の手によるものだ。NECアベニューとしては、数少ないHuカード作品になる。発売は夏休み明けの9月ぐらいを目指しているとのこと。

まだ、タイトルは明らかにされていないが、パソコンのいわゆるHソフトを移植中とのこと。いままでも♡なソフトがなかったわけではないが、パソコンのその手のものの移植は、PCエンジンでは初めてのこと。

最後は安彦良和氏描き下ろしによる『マイトアンドマジック』のイラストを公開！ 地味な印象がぬぐえなかったパソコン版とは違い、PCエンジン版はキャラクタ色を強めたものにするとのこと。安彦良和氏は以前同社の『大魔界村』のイラストも手がけている。

⇧安彦良和氏の手によるイラストだ

©ASK KODANSHA

カレンダー

8月以降

8月	■はなたーかだか!? ★タイトー／7200円
8月	■コリューン ★ナグザット／未定
8月	●ヴァリスⅣ ★日本テレネット／未定
8月	■パワーリーグⅣ ★ハドソン／6500円
8月	●聖竜伝説モンビット ★ハドソン／6800円
8月	◆1941 ★ハドソン／9800円
8月	■マジカルチェイス ★パルソフト／7800円
8月	●ソーサリアン ★ビクター音楽産業／未定
8月	●ULTRABOX 5号 ★ビクター音楽産業／4800円
9月	●ゼロウイング ★ナグザット／未定
9月	■ニュートピアⅡ ★ハドソン／6500円
9月	■バリスティックス ★ビクター音楽産業／未定
11月	●天使の詩 ★日本テレネット／未定
12月	●ブロウニング ★日本テレネット／未定
12月	■ドラゴンブリード ★アイレム／未定

発売日未定

■迷宮島Special ★アイレム／6700円
●太閤記(仮称) ★アスク講談社／未定
■メソポタミア ★アトラス／未定
●太平記 ★インテック／未定
●マイトアンドマジック ★NECアベニュー／未定
●マイトアンドマジック・ブック2 ★NECアベニュー／未定
●レインボーアイランド ★NECアベニュー／未定
●ホラーストーリー ★NECアベニュー／未定
●スペースファンタジーゾーン ★NECアベニュー／未定
●ワードナの森 ★NECアベニュー／未定
●チキチキボーイズ ★NECアベニュー／未定
●天地を喰らう ★NECアベニュー／未定
●ゲイングランド ★NECアベニュー／未定
●ボナンザブラザーズ ★NECアベニュー／未定
●クイズベニュー2 ★NECアベニュー／未定
◎フォゴットンワールド ★NECアベニュー／未定
◘ストライダー飛竜 ★NECアベニュー／未定
■ギャラクシーフォースⅡ ★NECアベニュー／未定
■森田将棋 バトルフィールド ★NECアベニュー／未定
■TATSUJIN ★タイトー／未定
■マーブルマッドネス ★テンゲン／未定
■ピーターパックラット ★テンゲン／未定
■マジカルパズル・ポピルズ ★テンゲン／未定
■熱血高校ドッヂボール部 サッカー編 ★ナグザット／未定
■ゼロウイング ★ナグザット／未定
■精霊戦士スプリガン ★ナグザット／未定
■バブルガムクラッシュ ★ナグザット／未定
■ちびまる子ちゃん(仮称) ★ナムコ／未定
■ファイティングラン(仮称) ★日本物産／未定
●バニラシンドローム ★日本物産／未定
●魔物ハンター妖子 魔界からの転校生 ★日本コンピュータシステム／未定
●神聖刻紀ブリダース・ワース(仮称) ★日本コンピュータシステム／未定
■ああっ女神さまっ ★日本コンピュータシステム／未定
●天外魔境Ⅱ卍MARU ★ハドソン／未定
●ロードス島戦記 ★ハドソン／未定
●スターパロジャー(仮称) ★ハドソン／未定
●IT CAME FROM THE DESERT ★ビクター音楽産業／未定
●LOOM ★ビクター音楽産業／未定
●LORDS OF THE Rising Sun(仮称) ★ビクター音楽産業／未定
■TVスポーツ バスケットボール ★ビクター音楽産業／未定
■TVスポーツ ベースボール ★ビクター音楽産業／未定
■TVスポーツ ホッケー ★ビクター音楽産業／未定
■盟約の定義 ★ヒューマン／7200円
■ホームデータの囲碁(仮称) ★ホームデータ／未定
■スパイラルウェーブ ★メディアリング／未定
■トイレキッズ ★メディアリング／未定
●アルシャーク ★ライトスタッフ／未定

＊価格は消費税を含みません。

次号予告

MAKER LAND 日本物産『F-1CIRCUS'91』日本テレネット『ヴァリスⅣ』NECアベニュー『スペースファンタジーゾーン』ハドソン『ファイナルソルジャー』『PC原人Ⅱ』ビクター音楽産業『ソーサリアン』ナグザット『精霊戦士スプリガン』ほか

特別付録 実写のVTRから取り込んだ映像がリアルな『シャーロック・ホームズの探偵講座』の捜査手帳だ！ この手帳に捜査で得た情報を書き込んで、いち早く犯人を挙げていってほしい。

7月号 5月30日発売

先進の技術が完成。
CD-ROM²
ビジュアルRPG。
ゲームを超えるアニメの興
高度なアニメーションを駆使し、
CD-ROM²ゲームの新境地を開く。
スケール、ゲーム性、臨場感、すべてが驚異のヴァージョンアップ。
レーザーブランドのクォリティに話題沸騰。
絶賛発売中!!
コズミック・ファンタジー2
・冒険少年バン・

●クオリティ宣言●

奮!

CAST

バン……関俊彦
リム……鶴ひろみ
ユウ……高山みなみ
サヤ……高田由美
ピック……中野聖子
ガラム……鈴置洋孝
ラーラ……皆口裕子

原作・脚本・監修
キャラクターデザイン 越智一裕

クリアプレゼント

「コズミックファンタジー2」をクリアされた方の中から抽選で、オリジナルグッズをプレゼント!!詳しくは、ゲームクリア後の応募方法をご覧ください。

STAFF募集中!!

レーザーソフトでは開発スタッフ（ゲーム企画、プログラマー、デザイナー）募集中。
詳しくは ☎03-3235-9088 レーザーソフトまでお問い合わせください。

特報.!

「ヴァリス4」プロジェクト始動開始。

制作 レーザーソフト
発売元 株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-3268-1159

NEC

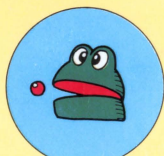
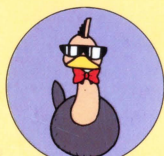
スプラッシュレイク

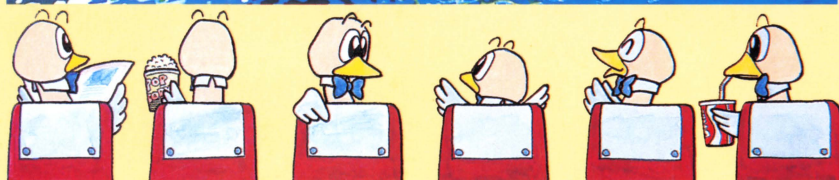
石橋をたたいて落とせ！

スリル満点

オストリッチの大冒険

スネーク

サル

カエル

ブラック
オストリッチ

ビッグ・スライム

スプラッシュ湖(レイク)を舞台にダチョウのオストリッチとカワイサあまってニクサ100倍のキャラクターたちがあちらこちらと駆けまわるアクションゲーム登場!!

せまる敵キャラは石橋をたたいて湖に落とせ!! 全6ブロック60ステージ。2人同時プレイ可能。2Pでは、なんと全120ステージの攻略に挑戦だ!!

標準小売価格
5800円(税別)
6月上旬発売予定！

© NEC Avenue, Ltd. 1991

NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部　〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
お問い合わせ03(3288)0330
●平日/午前10:00～午後7:00
テープサービス03(3288)0880

PC Engine FAN
1991年 JUNE 6月号
平成3年6月1日発行 第4巻第6号(通巻31号) 第3種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森 尚 発売 株式会社徳間書店 編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105-35 東京都港区新橋4-10-1 問い合わせ ☎03(3459)1700(代)
特別定価580円 (本体563円)

©Tokumashoten Intermedia 1991　印刷・大日本印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌 13655―6